FEATURE STORY

РЕКЛАМАТА В ИГРИТЕ НАСТЪПВА

Най-лошите кошмари се сбъдват. Ще ни заливат с банери и билбордове

84 страници + два плаката: HITMAN BM & TITAN QUEST

PC mania

www.pcmania.bg

брой 8 (100) август 2006
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

БРОЙ 100

TITAN QUEST

PREY

[preview]
MEDIEVAL 2
Total War

[preview]
BATTLEFIELD 2142

WARHAMMER
МИТОЛОГИЯТА

Glory of the Roman Empire

Rise and Fall: Civilizations at War

Devil May Cry 3

GSM ИГРИ
- The Fast and the Furious: Tokyo
- Mangababe Naomi

ИНТЕРНЕТ
- Вечеря, кино, секс? Наръчник на виртуалния сваляч

HARDWARE
- Wireless USB
- Socket AM2 чипсети част1: nForce 5

PS MANIA
- Valkyrie Profile 2: Silmeria
- World Tour Soccer 06
- Pirates of the Caribbean

дистрибуция
3 800819 012334 08>
www.mart.bg

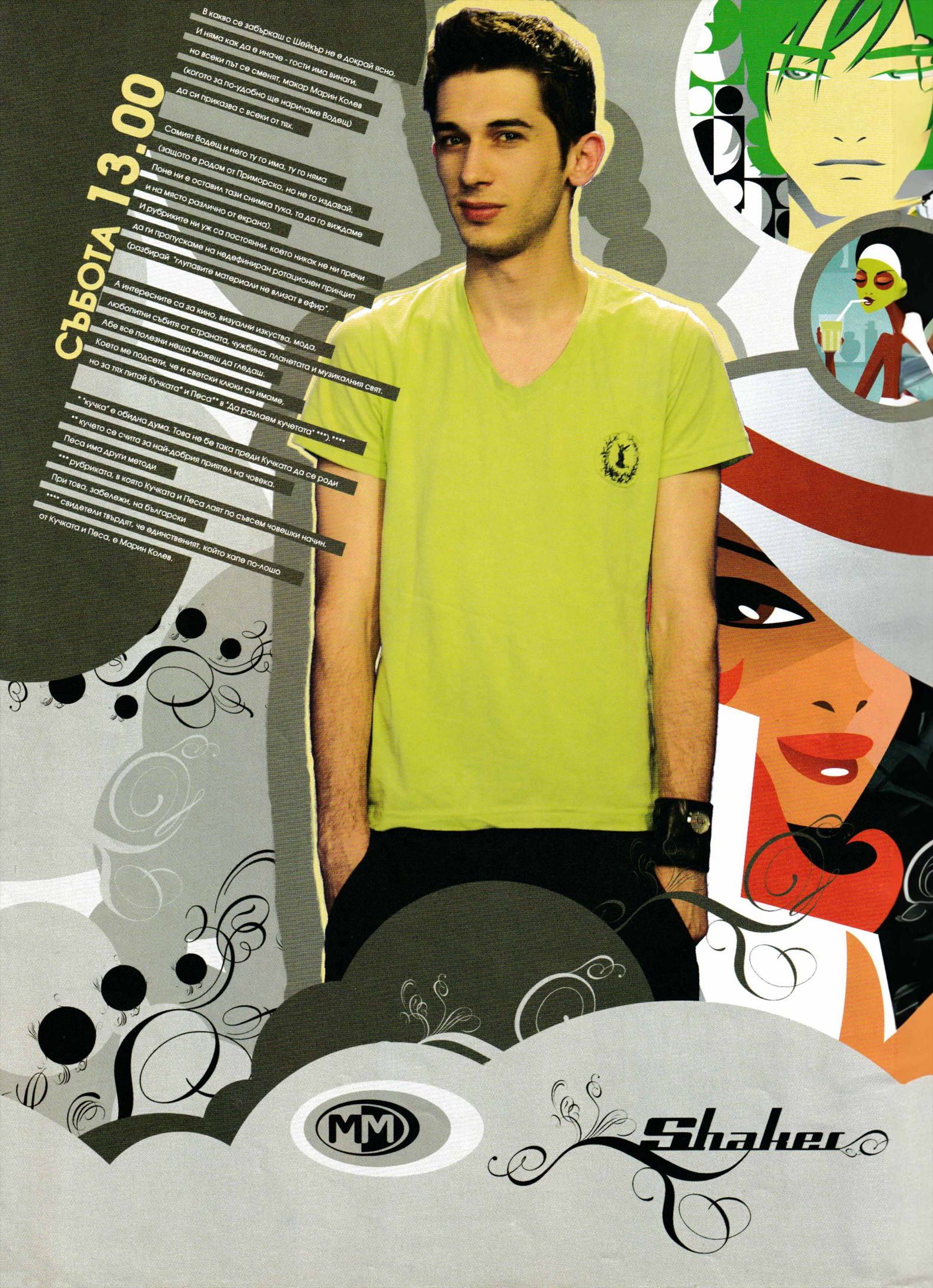
Събота 13.00

В какво се забъркаш с Шейкър не е докрай ясно.
И няма как да е иначе - гости има винаги,
но всеки път се сменят, макар Марин Колев
(когото за по-удобно ще наричаме Водещ)
да си приказва с всеки от тях.

Самият Водещ и него ту го има, ту го няма
(защото е родом от Приморско, но не го издавай.
Поне ни е оставил тази снимка тука, та да го виждаме
и на място различно от екрана).
И рубриките ни уж са постоянни, което никак не ни пречи
да ти пропускаме на недефиниран ротационен принцип
(разбирай "глупавите материали не влизат в ефир".

А интересните са за кино, визуални изкуства, мода,
любопитни събития от страната, чужбина, планетата и музикалния свят.
Абе все полезни неща можеш да гледаш.
Което ме подсети, че и светски клюки си имаме,
на за тях питай Кучката* и Песа** в "Да разлаем кучетата" ***). ****

* "кучка" е обидна дума. Това не бе така преди Кучката да се роди
** кучето се счита за най-добрия приятел на човека.
Песа има други методи
*** рубриката, в която Кучката и Песа лаят по съвсем човешки начин.
При това, забележи, на български
**** свидетели твърдят, че единственият, който хапе по-лошо
от Кучката и Песа, е Марин Колев.



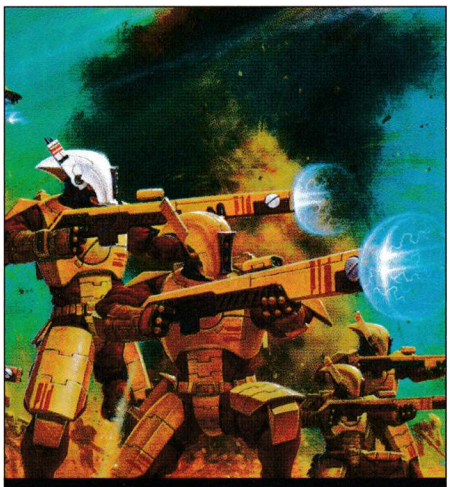
MM

Shaker

PC mania
www.pcmania.bg

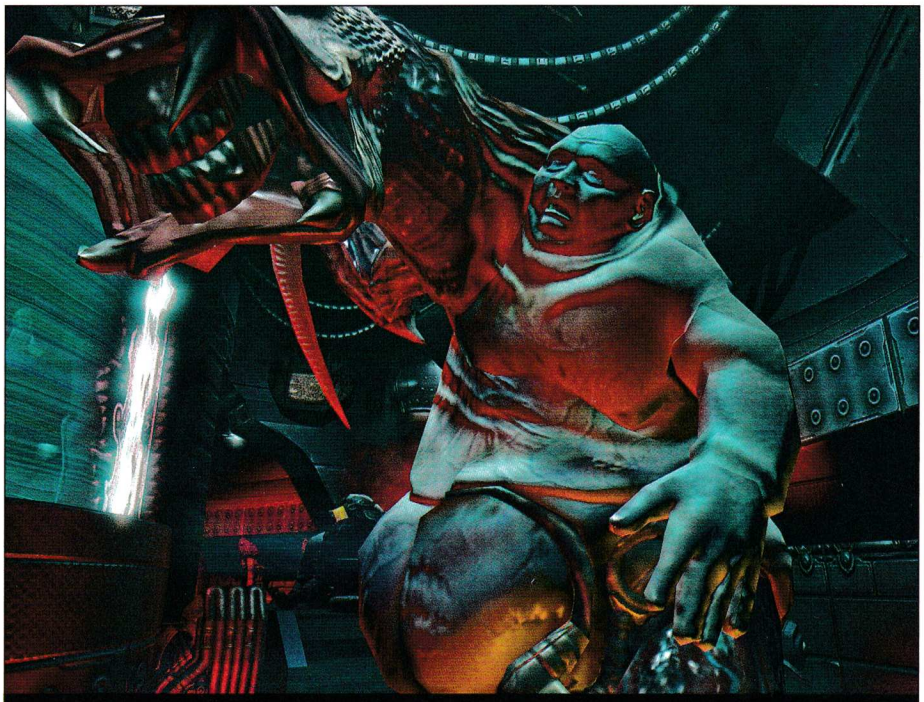
БРОЙ 8 (100) АВГУСТ 2006

"Hail to the King, baby!"
- Duke Nukem



20 WARHAMMER МИТОЛОГИЯТА
Накъде отива ролевата вселена

18 MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
Интригата се измества във времето



38 PREY
Фантастичен шутър с индиански привкус

04 ИГРИТЕ – НОВИЯТ НАРКОТИК?
Наистина ли игрите водят до пристрастяване?

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през юни?

08 GAME NEWS
Започна делото по "Xbox касапницата"

10 PREVIEW
Battlefield 2142 **10**
Duke Nukem Forever... and Ever **16**
Medieval 2: Total War **18**

14 REVIEW
Titan Quest **12**
Prey **28**
Glory Of The Roman Empire **32**
Rise And Fall: Civilizations at War **34**
Devil May Cry 3 **36**
Pirates Of The Caribbean:
The Legend Of Jack Sparrow **38**
MicroMachines V4 **40**
OutRun 2006: Coast 2 Coast **42**
Cossacks II: Battle for Europe **46**
NFL Head Coach **48**
Blitzkrieg: Mission Kursk **49**

20 FEATURE STORY
Warhammer митологията **20**
Рекламата в игрите **24**

45 E-SPORT
Gaming BG

50 JAVA GAMES
The Fast and the Furious: Tokyo
Mangababe Naomi
Celebrity Wrestling League
Mobile Grand Prix 2

53 CONSOLE NEWS
Nintendo DS завладява Европа

54 PS MANIA
World Tour Soccer 06 **54**
Shinobido **56**
Valkyrie Profile 2: Silmeria **57**
Pirates of the Caribbean:
The Legend of Jack Sparrow **58**

59 MIXED NEWS
ФБР ще „подслушва" интернета

62 ИНТЕРНЕТ
В какво се превърнаха блоговете **62**
Вечеря, кино, секс? **64**

66 HARDWARE
Wireless USB **66**
Socket AM2 чипсети част1: nForce 5 **68**

70 CHEATS
PC Cheats **70**
Console Cheats **71**

72 WALKTROUGH
Hitman: Blood Money

75 BEST GADGETS
Joytech Nitro TriForce

78 ПИСМА

80 SOFTWARE
Best Free Soft

БРОЙ 100

Ето го и брой 100. Много ли е, малко ли е? Създадено в началото на 1998-ма година, PC Mania е сред световните геймърски списания, появили се през миналото хилядолетие, столетие, десетилетие. Ако прибавим към това и внушителната за младата ни индустрия цифра на излезлите броеве, а именно 100, разбираме, че PC Mania притежава своята история.

Има няколко сигурни неща за приноса на PC Mania към развитието на пазара. Всъщност, за да има въобще пазар, трябва да има критична маса читатели. Това е в пряка зависимост от нейната достъпност, а най-важен за достъпността е адекватният и ясен журналистически език. Стремежът читателите да се информират конкретно и забавляват качествено, да знаят какво са прочели, след като затворят списанието. На второ или на първо място, не знам, е и подборът на темите. Мозайката на реалността трябва да е отразена в колкото се може по-голяма пъстрота, за да може човек сам да се запознае, прецени и избере. За да бъде свободен.

Тук може би трябва да се извиним на всички хора, които питаха каква изненада ще съдържа фамозният брой и колко страници, DVD-та, плакати, игри ще има в него. Ще ви кажа всичко. Намираме се точно в средата на големи промени, каквито не са правени до сега. Вече обновихме „хардуера" – книжното тяло е друго, жълто-черните страници станаха жълто-цветни, CD-то стана DVD. Имаме и ново готино лого. Сега идва ред на „софтуера". Готвим се за пълен редизайн, нова визия и нов поглед върху структурата на текста и изгледа на статиите. Само още малко търпение. До няколко месеца влизаме в Европа с качествено и пипнато списание с „всички екстри", на цена от 2 евро, каквато ви гарантирам хиляда процента, че другаде няма. Пълен напред!

Петър Табов

ИГРИТЕ - НОВИЯТ НАРКОТИК?

Може би си мислиш, че вече са изчерпани всички начини "вредните" игри да бъдат нападнати в комплект с всички нещастни хорица, които искат чисто и просто да се забавляват с тях? Ако е така, лъжеш се – група учени заявиха, че продължителното време пред PC-то може да доведе до сериозни психологични промени и съответно – до опасно пристрастяване. Според тях докато играем, нивото на веществото допамин в мозъка се увеличава неколкократно. Този невротрансмитер се отделя, когато най-общо казано ни е кеф – както когато играем на компютъра например. Това е субстанция, синтезирана в невроните в средния мозък. Той играе важна роля за движението и координацията ни, както и за емоциите, мисленето и усещанията за удоволствие и болка.

Но, според учените, ако прекаляваме с часовете игра, допаминът ще се отделя постоянно и това може да доведе до зависимост, а свръхизобилието му – евентуално и до шизофрения. Рецепторите му малко по малко ще намаляват, казват учените. А това от своя страна ще усилва усещането за удоволствие и ще попаднем в затворен кръг. Сиреч удоволствието от играта се усилва, а времето пред компютъра става все по-недостатъчно...

Не щеш ли, нивото на допамина в изследваните геймъри било почти същото като това в наркоманите, които стимулират увеличаването му с приемането на различни видове дроги. Съответно възможно е играта на компютър да доведе до подобно опасно пристрастяване. Едва ли не, докато се млатите на кънтъра или сте се отправили на лов за предмети в WoW, всъщност се друсате...

На всичкото отгоре наскоро бе открита първата клиника в Европа за пристрастени към игрите геймъри. Трябва да призная, че останах доста изненадан от тази новина. Според местните доктори нямало почти никаква разлика в симптомите на петнадесетгодишно лапе, което просто не може да спре да играе, и на петдесетгодишен чичко, зарибен по хазарта.

Всичко това довежда неизбежно до въпроса: "Наистина ли игрите водят до пристрастяване?". Със сигурност това е една изключително деликатна и относително нова тема и онези, които използват думички като "зависимост", трябва да бъдат доста внимателни. Засега учените твърдят, че хората се пристрастяват към игрите, но не и че самите игри са виновни за пристрастяването им. Да, някои геймъри стават зависими, но това не означава, че WoW например е основният виновник. По-скоро виновен си е самият геймър. Пък и нима качеството "зарибяваща" не е положително за една игра?

Разбира се, не бива да се мръщим твърде много пред подобни изследвания. Напротив – по-скоро трябва да ги приветстваме. Защото ако учените успеят да докажат, че игрите не предизвикват пристрастяване, това ще направи родителите, геймърите и законодателите много по-спокойни и уверени. Ако пък стане точно обратното, много бих искал да видя коя точно игра ще бъде определена като "здравословна".

Владимир Тодоров

Вашият коктейл от технологии...

...се намира в

PLESIO

София, ул. "Ангел Кънчев" 5
0800 18 200
www.plesio.bg

компютри • хардуер • цифрови фотоапарати и камери • телефони • монитори • принтери • офис консумативи • сервиз

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ЮЛИ 2006?

1.	–	WORLD OF WARCRAFT	BLIZZARD	16.93 %
2.	▲	HEROES V	UBISOFT	11.03 %
3.	▲	2006 FIFA WORLD CUP	EA SPORTS	7.16 %
4.	–	WARCRAFT III	BLIZZARD	7.05 %
5.	▼	STARCRAFT BROODWAR	BLIZZARD	5.31 %
6.	▼	LINEAGE II	NCSOFT	5.20 %
7.	▲	HALF-LIFE 2: EP. 1	VALVE	5.14 %
8.	▲	NFS: MOST WANTED	EA	4.39 %
9.	▲	TOMB RAIDER LEGEND	EIDOS	3.70 %
10.	▲	GTA: SAN ANDREAS	ROCKSTAR GAMES	3.70 %

Понякога е нужно толкова малко, за да преобърнеш хода на историята. Зидан удари една глава на провокатора Матераци. По този начин спечели битката на честта, но попречи на отбора си да спечели. Класацията на PC Mania беше сполетяна от посегателства на провокатори – направихме леки изменения в механизма за гласуване и що да видиш – внезапно всичко е наред, внезапно отново има логика в подреждането на претендентите.

Първият World of WarCraft през този месец остави конкуренцията зад себе си с аванс от близо 100 гласа. Бавно, но сигурно българските геймъри се приучват да плащат за удоволствието от гейминга. Веднъж платили, тяхната привързаност към някаква игра внезапно се оказва по-силна от желанието им за разнообразие. А разнообразие Heroes V дава, както показа нашето ревю, както ще потвърдят и хилядите фенове на поредицата. Засега те са малцинство и успяха да преборят колоната само до второто място. Кой знае – може би в края на лятната ваканция ще се намерят повече поддръжници на походовия фентъзи спектакъл?

Трети е FIFA World Cup. Не би могло да бъде и другояче през месеца на футбола, когато всички се вълнувахме до последно какво ще се случи по стадионите в Германия. Моето лично усещане е за страхотно световно първенство, с интересни мачове (макар и не повече от половин дузина), отлични играчи и великолепен финал, чиято драматичност и емоционални обрати са достойни за холивудски блокбъстър.

Четвърти се класира WarCraft III, изостанал само с два гласа от футболната конкуренция. Хората, за които онлайн приключенията са невъзможни (поради една или друга причина), избират точно тази игра. Невъзможността за нещо различно провокира и феновете на петия, Broodwar. Тяхната страст е сравнима с любовта към ракийката и салатката, традицията на теферича или цъкането с език пред прогреса. Прогресът идва и отминава, а улегналите поддръжници пак харесват онова, което им дава спокойствие, сигурност и гарантирано удоволствие.

Отново два гласа не достигат за промяна на статуквото и Lineage II достига само до шестото място. Там от своя страна е притиснат от преследващия го и обновен Half-Life, загубил битката в подреждането с едва един глас. Втората половина на класацията като цяло е значително по-оспорвана и натоварена. Макар и NFS: Most Wanted да е стъпил здраво на осмото място, преследващите го Tomb Raider: Legend и GTA: San Andreas не можаха да решат спора кой е по-достоен за деветото и десетото място. Отново малкият детайл променя радикално картината. Вероятно това е най-хубавото на всяко състезание...

Колко инча ви е?

През този месец ни беше страшно интересно колко инча ви е. Размерът винаги е от значение, независимо какво си мислят хората с по-малки. Говорим естествено за дисплея, домашния монитор, вашето око към света на новите технологии...

43 сантиметра е най-често срещаният размер сред читателите, показват резултатите от допитването. Универсалността на 17-те инча е безспорна, като най-лесният начин да усетиш разликата е да се сдобиеш с течнокристален панел. 19 цола са вторият по популярност еталон, като нашата скрита надежда е балансът между 17-ките и 19-ките да се обърне в полза на вторите. Немалка част от вас не одобряват английския подход към въпросите за размера, затова и отчитат мащабите на растежа основно в цолове. В крайна сметка 17, 19 или 20 цола са перфектни както като диагонал на видимост, така и като размер на голфчето пред блока.

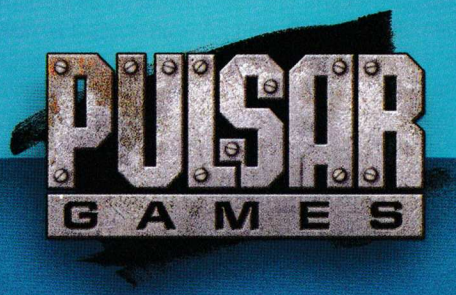
Повече невинаги означава по-добре. Затова и не прекалявайте с морето и почивката през август, ами отделете и пет минути, за да посетите любимия си онлайн портал на адрес www.pcmania.bg.

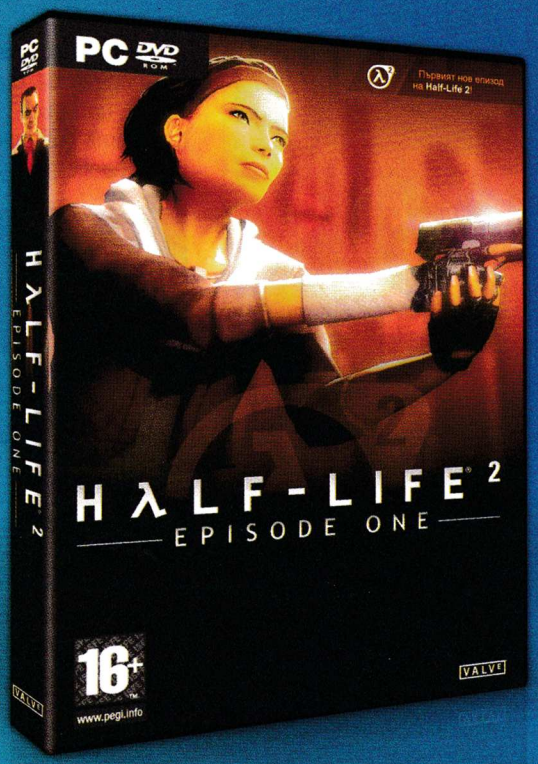
КОЛКО ИНЧА ВИ Е?

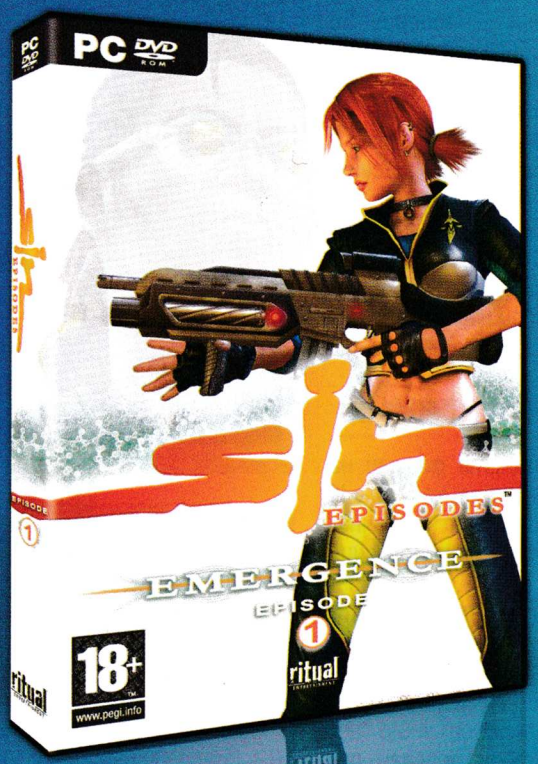
17”	49.89 %
19”	19.84 %
МЕРЯ САМО В ЦОЛОВЕ	13.19 %
20 И НАГОРЕ	10.09 %
В ДЪЛБОЧИНА ИЛИ НА ВИСОЧИНА?	6.98 %

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ







СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III^ТИ^" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54 | ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

WWW.PULSAR.BG

MIXED

World of MoneyMania

Европейските потребители на World of WarCraft вече имат възможност да прехвърлят своите герои от попренаселените реалми на поспокойни местенца. Само срещу скромната сума от 19.99 евро на глава. Засега това важи само за сървърите Altar of Storms, Argent Dawn, Arthas, Dalaran, Demon Soul, Illidan, Magtheridon, Stormrage, Spirestone, Turalyon, Warsong и Zul'-jin.
Естествено, има и известни ограничения – героят ви трябва да бъде най-малко 10-то ниво на опит. Освен това няма да имате право да се върнете в стария си реалм в рамките на шест месеца. Златото, което ще отнесете със себе си, също е фиксирано – 300 за герои 10-30 ниво, 1000 за герои 31-50-то и 5000 за герои над 51-то.

Без StarForce в Gothic III

От официалните форуми на JoWooD научихме, че Gothic III – най-новата част на епичната фентъзи ролева поредица на Piranha Bytes – няма да използва противоречивия антипиратски софтуер StarForce. По думите на разпространителите, геймката ще бъде защитена от нещо "по-нежно". Втори пореден потенциален хит се отказва от тази защита. Преди няколко месеца UbiSoft направиха същото за Heroes of Might and Magic V.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Dungeon Siege II: Broken World	2K Games
Darkstar One	CDV
Pacific Storm	CDV
El Matador	Cenega
Neverend	Dusk2Dawn Interactive
Madden NFL 07	Electronic Arts
UFO: Extraterrestrials	Try Synergy

Това са дати, обявени от фирмите разпространители, които е възможно да бъдат променени.

Новият Rayman се разработва в София!

Канадците UbiSoft – едни от най-големите разпространители на игри в световен мащаб след EA – отвориха локално студио не къде да е, а в София! И едно от заглавията, с които то започва своята дейност е PC версията на Rayman Raving Rabbids! Очакванията са това да бъде най-смешната и щура част излизала до момента, в която Рейман ще трябва да спаси своя свят от опустошителното нашествие на най-неочакваните същества (очевидно зайци). Ще следим разработката ѝ с интерес!

A Vampyre Story все още смуче кръв

Autumn Moon Entertainment – младо геймстудио, сформирано от бивши служители на LucasArts, успокоиха феновете на вампирите, че са успели подсигурят бъдещето на своята най-нова "посочи и цъкни" игра. Издател на хумористичното и доста симпатично изглеждащо приключение ще е Crimson Cow. Действието в A Vampyre Story се развива през 80-те години на 19 век, като главната героиня е млада оперна певица, превърната във вампир по време на своето турне в Париж. Първоначалната премиера бе обявена за предстоящия Хелоуин, но проблемите с издателя отложиха излизането на играта за края на 2007-ма.

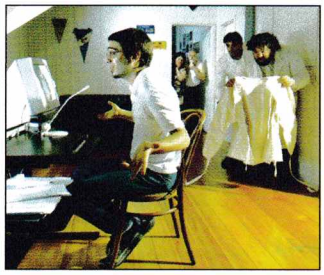
WILD, WILD WORLD

Започна делото по "Xbox касапницата"

На 13 юли започна делото по изключително жестоките убийства, които бяха извършени през август 2004-та година във Флорида. За броени минути двадесет и девет годишният Трой Викторино и неговите приятели Майкъл Салас и Джерон Хънтър (и двамата на двадесет) отнемат живота на цели шест души и се гаврят с трупа на един от тях по особено брутален начин, защото една от жертвите взела конзолата Xbox от дома, в който Викторино се бил настанил. Каква ще бъде съдбата на тримата обвиняеми, тепърва ни предстои да разберем.

Клиника за писимани!

В Амстердам откриха първото отделение за тинейджъри, които не могат да контролират геймърските си навици! То е с осем легла и е готово да приеме всеки "болен" в рамките на четири до осем седмици. Докторите твърдят, че е възможно пациентите им да чувстват безпокойство, да получават пристъпи на паника, да имат проблеми със съня, да сънуват, че играят, да имат кошмари или просто да треперят. Това е първата подобна клиника в Европа. В световен мащаб Китай пръв се сети да лекува писимани.



RUMORS

Assassin's Creed и за PC?

Макар и все още да не е потвърдено официално, най-новата игра от създателите на Prince of Persia вероятно ще излезе и за PC, при все че на тазгодишното изложение в Лос Анджелис бе обявена като PS3-ексклузивна. Ако съдим по десетките подобни случаи, по-скоро бихме могли да повярваме.

Ограбиха авторите на Hellgate: London?

Gamers With Jobs съобщиха, че сорс кодът на екшън-ролевата игра Hellgate: London е бил откраднат от някакъв китаец, който в момента се опитва да го продаде през личния си уебсайт. Те се позовават на "надеждни източници", според които мрежата на Flagship Studios е била хакната. Бил Ропър заяви, че е чул за слуховете, но все още не може да потвърди или отрече, че сорс кодът е бил присвоен.

Бъртън ще възкреси Grim Fandango?

Това е все още непотвърден слух, но в нета се появи информация, според която Тим Бъртън ("Батман", "Битълджус", "Кошмарът преди Коледа", "Булка труп") ще екранизира любимото приключение от 1998 година Grim Fandango. Мен лично това въобще не ме изненадва, при все че стилът на играта на LucasArts подхожда напълно на този доста ексцентричен гений, който очевидно обожава готическата атмосфера.

BRAND NEW

Сагата "Трите кралства" оживява

Благодарение на официалната страница на Chronicles of the Three Kingdoms научихме за съществуването на тази реалновремева ролева стратегия на Magitech. Тя ще се основава на китайската историческа сага "Трите кралства" и ще ви превъплъти в ролята на фелдмаршал Лю Бей – главнокомандващ на войската, чиято цел е да възстанови правителството на династията Хан. Засега Chronicles of the Three Kingdoms се очаква да излезе на пазара през идната есен.

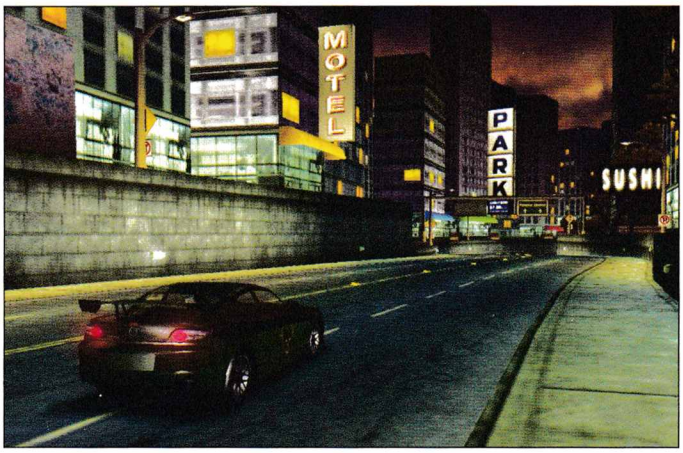
Белият Съвет се събира за PC, Xbox 360 и PS3

В края на годината Electronic Arts ще ни зарадват с поредната игра по "Властелинът на пръстените". Тя ще се казва The White Council (доскоро нейното работно заглавие бе Project Gray Company) и ще представлява динамично RPG с оригинален сюжет, извлечен от творчеството на Толкин, в което ще може да поемете управлението на човек, елф, джудже или хобит. Целта на всеки един от тях е да стане прословут герой на Средната земя и да се присъедини към Белия съвет, който бил сформиран през третата епоха от Галадриел. В него влизали най-великите сред Елдарите и Истарите, а тяхната цел била да противодействат на растящото зло в Дол Гулдур. Съветът бил оглавяван от Саруман до момента, в който Гандалф не разбрал за неговото предателство в началото на Войната за пръстена.

GAMES MANIA

Need For Speed манията продължава

Electronic Arts оповестиха разработката на Need for Speed: Carbon – следващата част на своята култова състезателна поредица. Тя ще излезе през месец ноември за (поемете си дълбоко въздух) PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, GBS, PSP и мобилни телефони! Уличните надпревари не са били никога толкова опасни и вълнуващи!



Half-Life 2: Episode Two – някой ще умре!

На Steam News се появи първата официална информация за втория епизод на разширението на Half-Life 2. В него доктор Гордън Фриймън ще бъде екипиран с няколко нови оръжия и ще трябва да се възползва от множеството допълнителни превозни средства, за да премине успешно през околностите на Сити 17. Освен това според Valve в Episode Two ще умре един от главните герои, за да се засили усещането за риск. Кой, все още не е ясно. Но аз лично залагам на Аликс.

Три нови игри от лагера на Gramis

Gramis съобщиха, че до края на годината ще издадат три нови игри. "Тримата мушкетари" ще е изцяло на български и е първата геймка въобще, посветена на класическия роман на Александър Дюма. Тя ще ни пренесе в далечната 1628 г. и ще ни направи съпричастни на подвизите на верните другари Атос, Портос и Арамис.

The Stalin Subway пък е динамичен шутър, в който действието се върти около тайна групировка, решила да свали тиранина Сталин и да сложи край на неговите репресии като взриви секретно оръжие по време на конгреса на комунистическата партия. Играта ще е изцяло на български.

Икономическият симулатор Hard Truck Tycoon ще е придружен единствено от ръководство на български език, но това няма да е пречка да станете част от свирепия бизнес на тираджиите.

Повече информация за изброените заглавия може да намерите на www.gramis.com

Войната на бъдещето

PC
XBox
PS2
GBA

Battlefield 2142

3D Action | издател: EA Games | http://www.battlefield.ea.com/ | излиза: октомври 2006

Съществуват игри, които успяват да си изградят непоклатимо реноме и да създадат своя собствена вселена. Battlefield 1942 е точно такава геймка. Класическите битки от Втората световна война, в които всички се влюбихме, бяха само началото на сагата. Фактът, че и до днес се играе, е доказателство за авторитета, който си е извоювала сред геймърите. Тя беше последвана от не по-малко успешните си продължения. Първо се появи Vietnam, който пренесе бойното поле по-близо до наши дни, а миналата година на пазара се появи и Battlefield 2. Последното заглавие ни представи виртуални сражения, използвайки технологията на нашата съвременност. Логична стъпка беше следващата серия от поредицата да се развива в бъдещето.

Събитията в Battlefield 2142 се случват почти

150 години напред във времето

Нашата планета е обхваната от внезапна ледникова епоха. Голяма част от Северното полукълбо е покрито от сняг. Оцелелите 15 милиарда хора са се скупчили върху малкото останали плодородни земи около екватора. Естествено този катаклизъм предизвиква глобална война за останалите толкова ценни обитаеми територии. На сцената се появяват две огромни сили. Едната е Американо-Европейският съюз, който се е изправил срещу Паназиатската коалиция, предвождана от Русия в битка на живот и смърт за последните останали ресурси на Земята. Експанзията и на двете суперсили е насочена към Северна Африка като най-малко заселената част от Черния континент. Десетте карти, с които ще стартира играта, са ситуирани именно там и в по-малка степен в Европа.

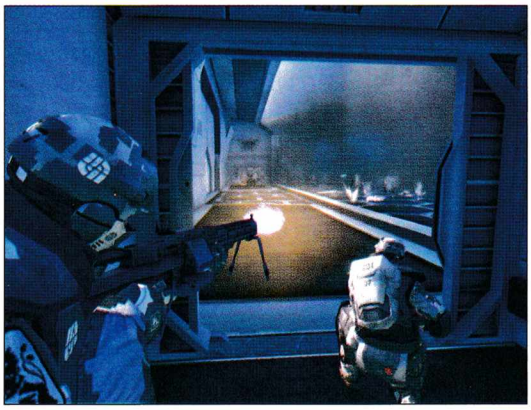
Геймплеят на новото заглавие ще запази добре познатите и обичани черти от оригинала. Отново ще бъдете спуснат на огромно бойно поле, където ще бъдете въоръжен с подходящо оръжие и ще можете да управлявате различни бойни машини. Имайки предвид, че действието се развива в XXII век, дизайнерите от DICE не са рискували с прекалено футуристична техника, която да отблъсне верните почитатели. Затова

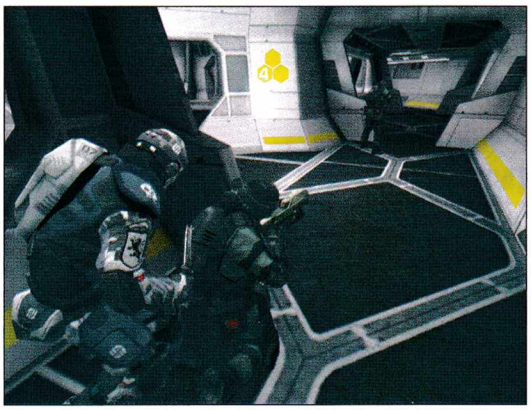
не очаквайте да видите лазерни оръдия

и други подобни напреднали измишльотини. Екипировката ви представлява усъвършенствани версии на сега използвани оръжия. Много осезателна промяна има по отношение на баланса на въздушните сили. Докато в Battlefield 2 самолетите и хеликоптерите много често доминираха битката и бяха главно средство за надмощие, тук нещата се уравновесени. Реактивните изтребители са изчезнали безвъзвратно. Всички летящи средства притежават вертикално излитане, поради липсата на достатъчно земи за летища. Огневата им мощ и скорост са силно редуцирани и те вече не играят същата роля по време на боя. Освен това наземните части имат подходящи и много ефикасни средства за борба с летящи машини.

Отборният принцип

заложен в Battlefield 2 е една от най-добрите й страни. За жалост статистиката показва, че само половината геймъри го използват. Останалите играят сами за себе си и най-често безцелно се лутат по картата. А играта в екип определено е по-интересна и реалистична. Ето защо в новото заглавие всички са поощрявани с много бонуси и награди да участват колективно. Когато са заедно, играчите много по-бързо печелят първостепенните ъпгрейди. Не е за пропуска-





не и фактът, че командирът вече може да задава точките за раждане, което дава възможност за по-гъвкава тактика. Друго голямо предимство на лидера е неговият дистанционно управляван летящ превозвач – SD 18. Той непрекъснато кръжи над водача и прекрасно служи за защита на тила. В същото време побира в себе си без проблем цял взвод. На свой ред пехотата е станала по-мощна благодарение на активната камуфлажна система. Тя може да се спечели като награда и практически прави войника невидим. Естествено, има уловка. Оръжията не могат да се използват докато боецът е скрит. Тази технология от бъдещето е много полезна при промъкване в тила на врага. Промененият баланс на силите донякъде е омаловажил и ролята на танковете. Бронираната машина вече не е пълновластен господар на бойното поле. Усъвършенстваният арсенал на кашимерията й помага лесно да извади от строя всяко метално чудовище. Спокойно мога да обобщя, че това е най – уравновесената в тактическо отношение игра от поредицата. Всичко е внимателно преценено и където трябва, е променено с цел балансираност. Вече няма непобедими юнити, които сами да печелят битките. Мисля че това ще зарадва запалените фенове.

Сега настъпи моментът да разкажа за най-голямото нововъведение в геймката. Досега всички серии на Battlefield разполагаха с един-единствен тип игра – conquest. Мисля че няма нужда да обяснявам неговите особености. С новото заглавие разработчиците от Digital Illusions се представят

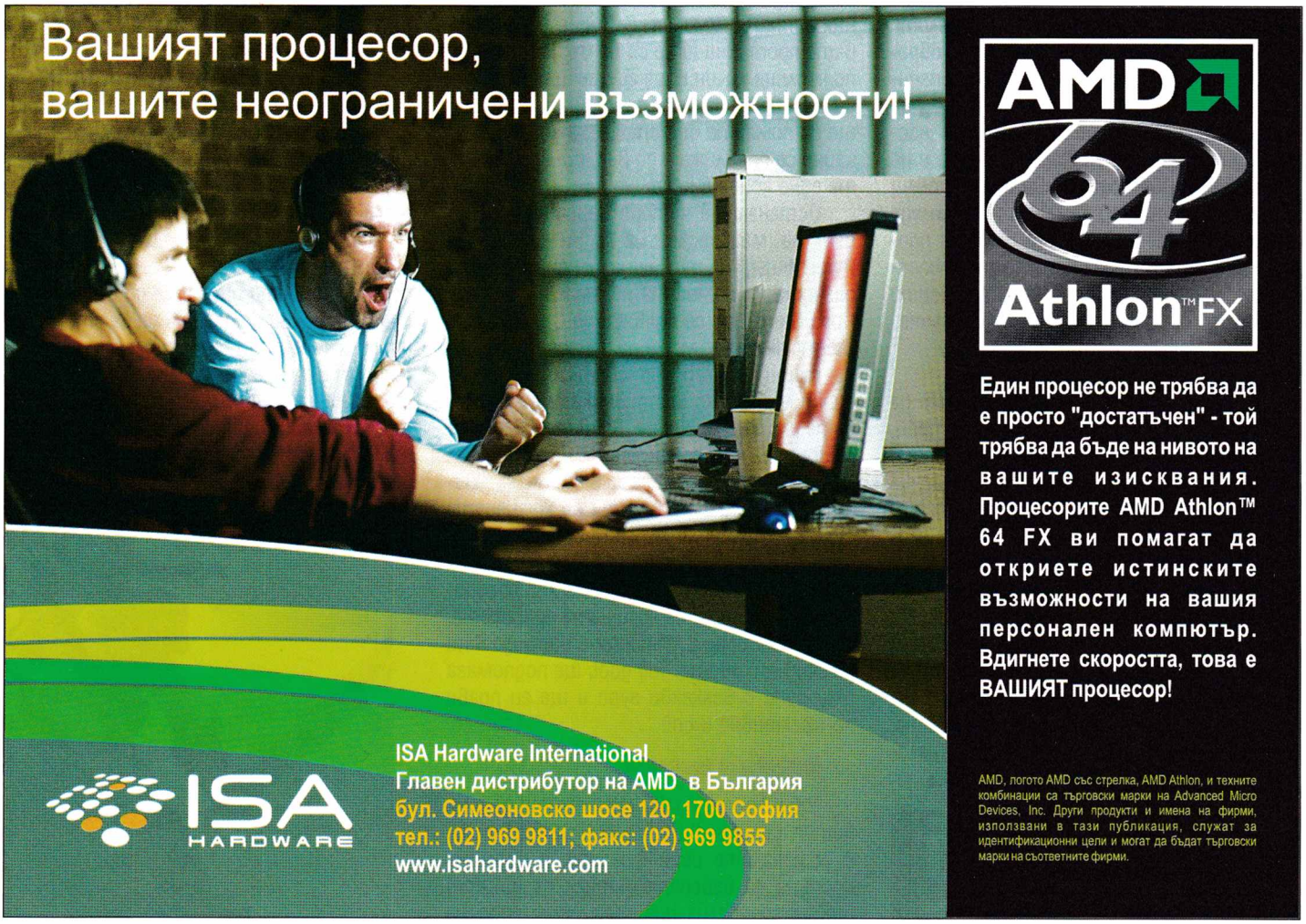
изключително интересен мод – Titan

Той загърбва познатите досега задачи, определения брой раждания и контролирането на стратегическите точки. Сега всеки от двата отбора притежава собствен Титан. Това е огромна реещa се в небето платформа, създадена да пренася хилядите бежанци, спасяващи се от леда и тяхното имущество. Разбира се, тя е стабилно въоръжена и носи в себе си добро количество самолети за отбрана. Тази огромна машина ще бъде управлявана от отборния командир и може да се използва за точка за раждане на войници и бойна техника.

За да спечелите победа, трябва да разрушите вражеския Титан и да опазите своя. Тези масивни въздушни кораби са много добре защитени от електромагнитен щит. За да го извадите от строя с конвенционалните оръжия, с които разполагате, ще ви трябва доста време. Затова на няколко места на всяка карта са разположени ракетни установки. Те на всеки две минути изстрелват по една балистична ракета. Първоначалните битки ще се водят именно за контрол на тези позиции. Опорни пунктове могат да се превземат. След като извадите от строя защитното поле на чуждия Титан, ви предстои нещо много интересно – десант. Той се осъществява с помощта на изстрелващ се "пашкул". Тези приспособления са за еднократна употреба и побират един човек. Когато се озовете на борда на противниковия кораб, ще трябва да се справите с няколко ключови и добре защитени точки. Преодолеете ли ги, ви остава само да взривите ядрения реактор, задвижващ Титана, и сте спечелили.

Battlefield 2142 ще притежава още много интересни нововъведения. Екипировката на всеки от четирите класа бойци може да бъде избирана по желание и съобразявана с конкретната карта или мисия. При бойната техника също ще има приятни изненади като най-очакваната е ходещият на два крака танк – Walker, управляван от двама войници. Графичният енджин на геймката ще представлява леко усъвършенствана версия на този от Battlefield 2. Дали последната серия от толкова успешната поредица ще застане достойно до предшествениците си, ще разберем на десети октомври.

Димитър Трифонов – Димò



Според древните митове и легенди в зората на света Зевс се опълчил срещу баща си и го принудил да върне отново на бял свят децата, които бил погълнал. Една след друга Кронос повърнал рожбите си живи и здрави – богове, прекрасни и светли. И тогава те подели борба с него и с титаните за владеене на света. Ужасна и упорита била тя. Продължавала вече цели десет години, а победата не клоняла нито на едната, нито на другата страна. Но след дълги и упорити битки, които разтърсили и небето, и земята, които изравнили цели планини и създали огромни океани, титаните най-накрая отстъпили. Тяхната сила била сломена, те били победени. И Олимпийците ги оковали и ги хвърлили вдън мрачния Тартар, във вековната тъма. Но дори и божественият затвор би могъл да бъде преодолян...

Следващият най-добър клик-фест а ла Diablo след Sacred и Dungeon Siege

PC
XBox
PS2
GBA

Titan Quest

Hack'n'Slash | издател: **THQ** | **www.titanquestgame.com** | хардуер: **1.8 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Би било нелепо да ви бърборя за Titan Quest, без да я сравня поне повърхностно с Diablo, тъй като най-новото творение на Браян Съливън (един от създателите на Age of Empires) е използвало като образец тази класическа екшън-ролева поредица на Blizzard. И макар на пръв поглед да предлага един по-опростен геймплей, настоящата геймка е уникално красива и не по-малко зарибяваща. Тя ще ви припомни какво бе чувството да кликате до полуда върху тиквите на орди от озъбени противници и да възлагате огромни "легендарни" надежди на предметите, които "извират" от тях като малко фонтанче.

Създай своя герой

За добро или зло, в началото няма да откриете няколко готови типажи герои, с които да започнете приключението. Мускулест варварин, наточена амазонка или смугъл некромант – забравете за това! Просто избирате половата принадлежност на своята машина за убиване, кръщавате я нещо звучно от типа на Гръклянус Прежикус, определяте цвета на туниката и се гмурвате директно в измъчваните от нещастия околности на Гърция. Чак след като цъкнете второ ниво, а това, както може би се досещате, ще стане до няколко минути, ще се наложи да изберете специализацията на героя. Възможностите са много. Warfare например ще ви направи добър в нападението, докато Defense ще наблегне на защитните ви умения. С Rogue ще атакувате противниците си по възможно най-подмолния начин и ще ги гърчите с отрова или ще ги карате да кървят, с Hunting ще ги помпате със стрели, а когато случайно се приближат до вас, ще им вкарвате едно копие в кратуната.

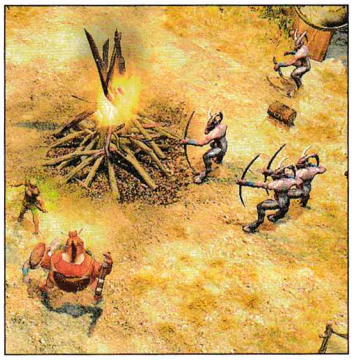
Останалите четири варианта се водят за магически. Earth ви прави луд Pyromancer, който мята огнени магии и разчита на помощта на земен елемент. Чрез Storm ще се изявявате в ролята на Stormcaller и ще може да нанасяте масивни щети от лед или светкавици върху един или няколко противника, ще ги забавяте или замразявате. Spirit пък е еквивалентът на некромантството. Тази специализация ще ви преобрази в Theurgist, който е умел в изсмукването на жизнените сили на околните. А в по-късен етап ще прибегне до услугите на лич-крал. Накрая идва ред на Nature. Героят, който предпочете да разчита на силите на природата, ще се превърне в Wanderer и ще бъде вещ в лечителството. Той дори ще подпомага околните с всякакви аури и ще ги прави по-ефективни в бой.

Направи го уникален

Това, което прави системата за развитие на героя ви по-гъвкава в сравнение с останалите игри в жанра, е възможността да изберете (стига да искате) втора специализация след осмо ниво на опит. Така например Hunting плюс Earth ще ви направи Avenger – хем ще елиминирате целите си от безопасно разстояние, хем ще подкрепите атаката си с унищожителен огън. За да създадете перфектния воин пък, комбинацията между Warfare и Defender също е опция. Тогава ще станете могъщ Conqueror, който хем ще помита враговете си с унищожителна бързина, хем ще може да се превръща в гигантски несломим колос!

Ако след време обаче почувствате, че някои от уменията ви не ви се нравят особено, просто отидете до т.нар. мистици. Те ще ви помогнат да се отървете от тях (срещу съответната сума, разбира се) и да преразпределите натрупаните с пот на чело скил точки на друго място. Така дори и да сгрешите в развитието на героя си, винаги може коригирате това. Или просто да експериментирате.

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	



Приключение в древния свят

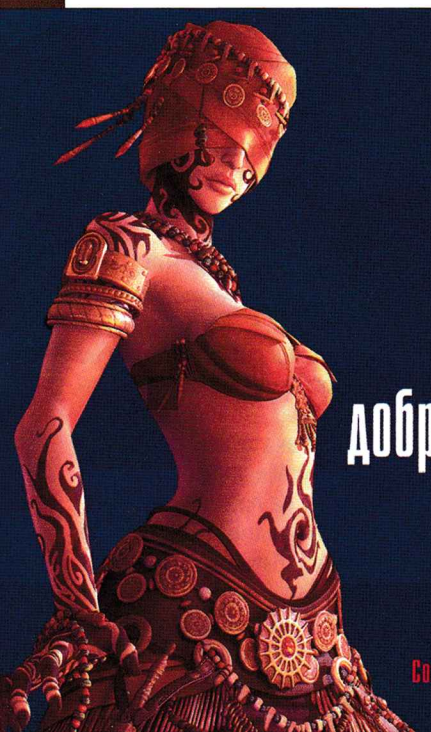
Идеята на авторите да възкресят гръцката митология и да се възползват от легендите ѝ, за да създадат една наистина зрелищна Diablo-подобна екшън игра се оказа повече от примамлива. Титаните, които гръмовержецът Зевс с толкова много зор успя да вприми в Тартар, много скоро ще излязат на повърхността на земята, за да всеят хаос сред човеците. И какъв по-добър момент от този, за да се изявите като герой?

Не очаквайте обаче нещо кой знае колко революционно – през цялото време ще цъкате като луди върху чудовищата, които просто не могат да спрат да се множат и основната драма в битката ще бъде да не оставите здравето ви да падне до застрашително ниско ниво. Всичко останало е въпрос на време и до правилното използване на специалните умения. Ще се биете със сатири, харпии, циклопи, кентаври, горгони и какви ли не още изчадия по пътя си към Атина. И ако не ви омръзне дотогава или не се превърнете в безжизнен камък, ще се прехвърлите в Древен Египет, за да се ровичкате из саркофазите на прилежно омотаните фараони в надеждата да откриете начин да призовете боговете и да ги помилите за съвет. А когато разберете, че това е невъзможно и трябва да разчитате единствено на себе си, ще навестите Вавилон, дома на Принца на Персия, за да повисите от Висящите градини и да сложите край на заплахата веднъж и завинаги.

Жълто, зелено, синьо, лилаво...

Подобно на Diablo и тук ще откриете предмети в най-различни цветове, олицетворяващи качеството и мощта им - магически, редки, епични, легендарни. Каквото ви душа желае. Няма да се отървете и от стандартните комплекти брони, за чието събиране обаче ще трябва да се потрудите повече от обикновеното. Т.е. тук не ви очаква нищо кой знае колко ново.

Ако даден предмет не отговаря напълно на очакванията ви, винаги може да го облагородите. Чудовищата изпадат от най-различни по вид реликви и талисмани – например есенция от мощта на Херкулес, който увеличава силата, или пък есенция от огъня на Прометей, която ви позволява да нанасяте допълнителни огнени щети. Някои от тях могат да бъдат използвани единствено върху специфична екипировка – например есенцията от лъка на Артемида действа само на лъ-



добрите геймъри играят при нас

45 КОМПЮТЪРА
AMD 2.7 GHz, 1024 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900

София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска", бл. 20, тел: 971 49 34

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

талонът е валиден
до 31 август
ТЕЛ: 971 49 34

кове, черупките от костенурки – на щитове, а демоничната кръв – на пръстени или амулети. Веднъж приложени, няма връщане назад и не може да използвате друг вид реликва. Но за сметка на това ако довършите комплекта – до три или пет от един и същи вид – ще получите специфичен бонус. Например три есенции на предателството на Сет, които сами по себе си увеличават ефективността на прободните атаки, ще засилят нападателните ви способности като цяло, ако ги приложите на бронята на торса ви. Уловката в случая е, че не може да използвате въпросните реликви върху епичните и легендарните премети, което в по-късен етап от играта прави първите малко или много безполезни. За сметка на това в самото начало са незаменими.

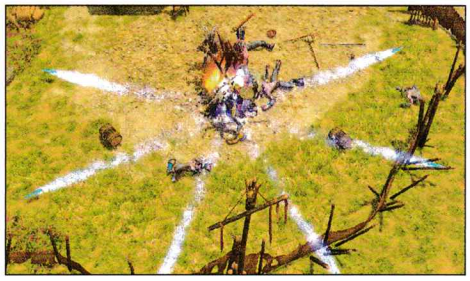
Къде ми е мулето?

Уви, няма сандък, в който да прибирате плячката, която просто не спира да извира от труповете на гадовете, и в един момент ще се озовете заринати до гуша от брони, оръжия и еликсири. Дори и тъпо четирикрако муле с добродушно наивен поглед няма да откриете.

Да не говорим за бутон за пренареждане. Вярно, че от време на време ще получавате допълнителна торбичка, в която да прибирате такъмите си, но това определено не улеснява живота ви достатъчно. Особено на онези, които искат да съберат цял комплект от брони. Често основното ви задължение ще бъде да търчите до търговците и да продавате натрупалата се екипировка.

В случая поне сте улеснени – Town Portal-ът действа навсякъде и по всяко време. Но дори и това не е задължително, тъй като единственото нещо, за което ще ви трябват пари, е за еликсири, даващи здраве и енергия. Или пък за боя, ако случайно решите да пребоядисате туниката си.

Просто Titan Quest не стимулира особено играчите да пазаруват от разпръснатите в целия ѝ свят дюкянджии. Към средата на играта бях събрал почти половин милион жълтици. И какво да ги правя – да си напълня една вана с тях и да се плацикам като чичо Скрудж? Едва ли. Авторите определено ще трябва да им намерят някакво приложение в адона, иначе всичко се обезсмисля.



Разходка за петима

Titan Quest предлага и доста любопитен кооперативен мултиплейър режим на игра, в който до петима души наведнъж могат да щурмуват древния свят на играта. Това поне за миг ще ви избави от самотното избиване на нещастните виртуални чудовища.

Хубавото в случая е, че няма по никакъв начин да ви попречи на прогреса в сингъла – просто продължавате да мачкате в основната кампания оттам, откъдето сте били за последно, но с истински хора, които да ви помагат. Стига да искат, разбира се.

Много от уменията на героите са създадени точно с тази цел – сътрудничество. Така че бъдете сигурни, че си заслужава да се проببвате в този вариант поне за миг. Единственият проблем в случая е, че авторите не са измислили адекватна система за разпределяне на плячката. Сиреч от време на време може и да стават известни препирни за някой епичен предмет, изпаднал от устата на сразена горгона.

Ресурсоемко, братко

Titan Quest е рядко красива игра, но удоволствието от огнени топки, каращи дребните демони да отхвърчат на няколко метра назад и да се търкалят по тревичката, която плавно се разстила около тях, си има и своята цена. За да се насладите на максимално гладък геймплей и детайли на макс, ще ви трябва особено мощна машина, каквато в днешно време е все още рядкост. Добрата новина е, че дори и на medium или low играта изглежда ако не супер, то поне много добре, когато приближите камерата към героя си.

Titan Quest е едно динамично, добре сглобено от легенди и митове RPG, което не разчита толкова на куестовете, които са по-скоро рядкост в света ѝ, отколкото на дивите и яростни битки със страховитите чудовища от Древна Гърция, Египет и Ориента. Ако пък се уморите да размахвате меча и искате да потърсите отдих зад стените на града или сред тучните поляни на прохладния оазис, послушайте интересните истории на сладкодумните разказвачи за подвизите на герои от ранга на Херкулес или Гилгамеш или за произхода на всевишните богове.

Владимир Тодоров

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 август
тел: 971 49 34

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

PC
XBox
PS2
GBA

Duke Nukem Forever... and Ever

жанр: **FPS** | издател: **3D Realms/ Take 2** | **www.3drealms.com/duke4** | излиза: **Will it be done?!?**

ПРОФИЛ НА ДЮК

Образование/кариера
"След като спасих света за пореден път, се кандидатирах за президент на Америка през 1996 г. Но онези извънземни копеленца ме измамиха. Други пикови моменти от моята кариера са книгата "Защо съм толкова велик", която пиша, и изявата ми в шоуто на Опра Уинфри. Но някакви извънземни изроди ме завлякоха директно от сцената на пищната водеща, така че се наложи да им сритам задниците за пореден път. Хората на Опра бяха достатъчно мили, че да постнат моя снимка от шоуто (всъщност и те получиха заплаха, че ще им сритам задниците). В свободното си време успях да запиша и албума "Duke In Love".

Други интереси/хобита
"Когато не спасявам света от извънземни нашествия, обичам да играя на флипери. Balls of Steel е страхотна (вероятно това има нещо общо с факта, че аз съм в нея). Обичам да гледам и екшъни. Нещата на Арнолд са много яки, но ми се струва, че вече остарява за подобни работи. Време е аз да се превърна в следващата екшън-звезда. Обожавам и "Армията на мрака" – въобще всичко, в което има голи мацета."

Любим музикант/група
"Хенри Ролинс Бенд (защото пичът има като моята прическа)."

Любим спортен отбор
"Оукланд Райдърс, но само защото Хауи Лонг игра за тях. А той прилича на мен, но е по-малко готин, разбира се."

Любими компютърни игри
"Принципно съм страшно зает да спасявам света и да оправям мацките, но ако въобще ще играя на нещо, то ще бъде на всичко, в което съм и аз самият."

Запомнящ се цитат
"Време е да се ритат задници и да се дъвчат дъвки. А дъвките вече ми свършиха!".
(от сайта на 3D Realms)

Никога не е късно да се осереш

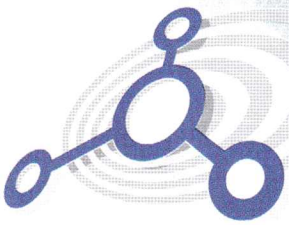
"When it's done!"

се превърна в най-банална-та реплика в историята на гейминдустрията. Как е възможно да повтаряш тази глупост вече стотина години, без да изнесеш нито един актуален скрийншот (а такъв няма да има преди излизането на играта!) или смислена информация, която някак да задоволи малко или много претръпналите фенове на мускулестия Блонди с прическа тип "канадска ливада" и неутолима страст към жените?

Е, 3D Realms са истински професионалисти в това отношение. За разлика от тях Valve поне не дразнят излишно феновете си – те започнаха работа по Half-Life 2 още през 1998 г., но дадоха признаци за неговото съществуване чак в началото на 2003-та. За разлика от тях авторите на Duke Nukem Forever се перчат, при това без да покажат нищо кой знае какво от 1997 г. насам. И все още не се знае кога точно би трябвало да излезе този вече така (не)очакван "невероятен" шутър. Не знам кой разпространител ще има нервите да ги търпи, но това едва ли ще трае вечно.

Енджински неволи

Първоначално идеята е била най-новите приключения на този извънземен ритнизадников тип да се захранват от енджина на Quake II. Да, 3D Realms са експериментирали и с този на Quake I, но всъщност са очаквали появата на неговото естествено развитие. През юли 1998 година обаче те съобщиха, че вече предпочитат да използват Unreal технология. И сега в крайна сметка Duke Nukem Forever ще се захранва изключително подобрена от програмистите на 3D Realms версия на графичната платформа на Epic Games. Въпреки че ръководителят на проекта Джорд Брусард твърди, че в момента играта изглежда убийствено и може да се конкурира с хитовете на пазара, аз, честно казано, дълбоко се съмнявам в това. Особено след излизането на Half-Life 2. Така че няма да се изненадам, ако след няколко месеца 3D Realms решат да съобщят, че ще про-


WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 1.6Mb / 200 KB
БЪЛГАРСКИ 9.6Mb / 1.2 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 3.1Mb / 400KB
БЪЛГАРСКИ 20Mb / 2.5MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 40.00лв.

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

менят графичната платформа за пореден път. Което, честно казано, не е толкова невъзможно, ако играта не излезе на пазара още една-две години.

Що се отнася до физичния енджин, през 2004 платформата Karma бе заменена от Meqon. С тази своя крачка авторите се надяват да надминат дори творението на Valve. Но дали ще успеят, тепърва ни предстои да разберем. Твърди се, че на една демонстрация на затворени врати мнозина са останали зашеметени от възможностите на Meqon.

Дюкмач

Мултиплейър ще има със сигурност (както онлайн, така и в LAN) и основният коз, на който авторите залагат, е режимът Dukematching – т.е. стандартен деатмач, примесен с характерните черти на Duke Nukem. Можем спокойно да предположим, че ще присъства и нещо от типа на Capture the Flag. Макар че авторите обичат да се шегуват, че ако трябва да пасне напълно на лайфстайла на Блонди, ще се казва Capture the Babe или нещо от сорта. Кооперативен режим обаче няма да бъде включен със сигурност и 3D Realms са категорични по този въпрос още от 2003 насам.

Със скоростта на светлината

Най-новата глупост, която Брусард изтърси в началото на юни, бе: "Няма да прибързваме с работата по Duke Nukem Forever". Не, бе, недейте – ще почакаме и още осемдевет години, ако трябва. Барем тогава видим един скрийншот, стига да не сте сменили енджина още петшест пъти. Пък и дори и да искахте да "прибързвате", едва ли щяхте да успеете.

Поне все още не е загубил чувството си за самоирония. На въпроса "Опитвал ли се е някой да проникне в офисите ви, за да надзърне играта?" Брусард отговаря: "Не, вече на никого не му пука". И наистина – просто не може да си представи колко е прав.

Вечният въпрос – кога?

Ако посетите официалната страница на 3D Realms, ще видите, че там изрично се споменава да не вярваме на каквито и да било други източници (освен на авторите, разбира се), които твърдят, че знаят нещо по въпроса. Защото всичко е една проста спекулация. В момента няма дата. Ако имате приятел, който си мисли, че притежава "вътрешна информация" или пък сте попаднали на новинарски сайт или компютърен магазин, който също разправя наляво и надясно, че знае кога излиза играта – не, те не знаят! Измислят си всичко. Точка по въпроса.

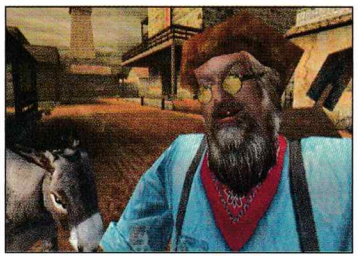
За финал мога само да кажа, че искрено се надявам Duke Nukem Forever да не се разработва и от внуците и правнуците на хората от 3D Realms. Би било хубаво, ако все още съм си със своите зъби и зрението ми да е нормално, когато играта излезе, само и само за да имам възможността да я оплюя, ако си го е заслужила.

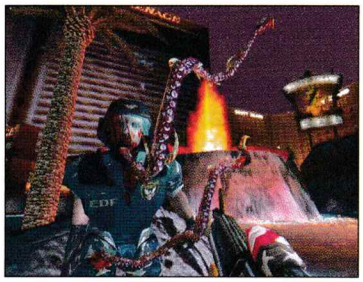
А като че ли това е неизбежно – едва ли може да се направи нещо, което да изведе Блонди с едни гърди напред пред игри като Half-Life 2, в който интеракцията и историята са изпипани до съвършенство, F.E.A.R., която притежава един от най-силните изкуствени интелекти, DooM 3 с ужасно добрата атмосфера и задаващия се Crysis, който се очертава като най-красивата геймка въобще. Каквото и да става обаче, не бих искал и да си представям кога ще се появи по-следващата част от приключенията на Дюк. XXII век?

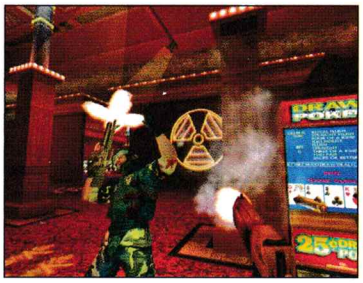
Владимир Тодоров

(ПОЛУ)ФАКТИ

- Дюк отново ще спасява света от извънземни, които по всяка вероятност са доведени от доктор Протон – киборгът от оригиналната игра. Те дори са пленили президента на САЩ!
- Би трябвало да има около 13-14 оръжия, включително класики от типа на Shrinker и Pipe Bombs. И всички ще притежават алтернативна стрелба.
- Дюк ще може да се възползва от услугите на всякакви превозни средства (дори муле, според трейлъра, демонстриран на E3 2001).
- Играта ще е разделена на нива, а не на епизоди.
- Ще има повече от една битка с босове.
- Джетпакът ще се завърне в някои секции от сингъла и определено в мултито.
- Това едва ли ще бъде последната Duke Nukem игра (планират се няколко адона и много продължения).
- Засега има 15 вида врагове, 3D Realms усилено работят върху още.
- Дюк евентуално ще разполага с инвентар, в който да побере почти всичките ни любими предмети от Duke Nukem 3D.
- Battlelord-ът ще се завърне в Duke Nukem Forever.
- Играта би трябвало да бъде изключително интерактивна. Ще можем да си взаимодействаме с абсолютно всеки един предмет в нея.







Интригата се измества напред във времето...

PC
XBox
PS2
GBA

Medieval 2: Total War

историческа стратегия | издател: **SEGA** | **www.totalwar.com** | излиза: **ноември 2006 г.**

Седем години. Толкова са били нужни на разработчиците от Creative Assembly, за да завършат проекта си Medieval 2: Total War. Или поне така гордо отбелязват на уебсайта си. Сметките им нещо не излизат при положение, че първият Medieval ни направи щастливи още през есента на 2002 година. Седем години обаче са инвестирани в различните серии Total War, като очакваното през ноември продължение на сагата ще бъде еволюционна стъпка към по-красиви и по-интригуващи часове пред монитора. Чувате ли вече конския тропот на устремилите се към светия Граал рицари?

Medieval 2: Total War ще бъде първият значим съвместен проект между Creative Assembly и новия им собственик от Sega. Мнозина от най-твърдите фенове на поредицата Total War бяха разтревожени, че бизнесът между любимото им геймърско студио и японският гигант ще доведе до конзолен упадък. И все пак първите скрийншоти от играта, както и впечатленията на колегите от американските издания, натрупани на изложението E3, доказват, че опасенията са неоснователни. Medieval 2 ще използва усъвършенствана модификация на графичния енджин на Rome: Total War, като възможностите му ще позволяват едновременното присъствие на

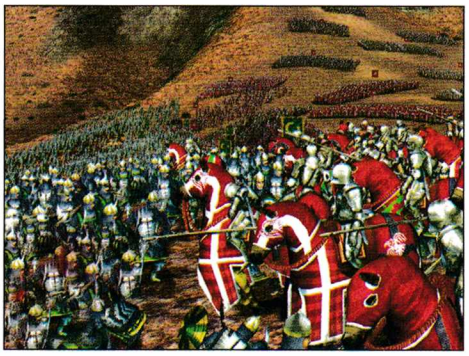
до 10 хиляди фигурки върху картата

И в момента Total War си остава еталон за масовост в стратегическия жанр, като десет хиляди просто ни прехвърля в следващата петилетка на геймърското удовлетвие и демонстрира възможностите на най-новите генерации графични ускорители. Такъв по всяка вероятност ще ви е нужен и с оглед на очакванията модел за генериране на бойните единици на игралното поле. Една от критиките на феновете е насочена към факта, че вражеските армии са съставени от стотици войници и рицари, които си приличат като родни братя. Факт е, че през Средновековието раждаемостта е била в съвсем други размери, но батальон от близнаци е малко повече от прекалително. Поради тази причина разработчиците са създали алгоритъм, според който всеки войник ще се генерира от предварително подготвени телесни елементи – глави, крака, ръце и торсове, както и селекция от екипировка. Така вероятността да срещнете познато лице в строя намалява с геометрична прогресия, а красотата и автентичността печелят.

По създаването и разработването на Medieval 2 се трудят над 40 програмисти и дизайнери. В сферата на софтуера за забавление това е впечатляващо число, като по този начин проектът се причислява към най-мащабните разработки на игри. Действието на играта (както може би подсказва и името) ни връща в средновековието, като за разлика от първата част краят на интригата е изместен напред във времето и включва

опцията за колонизиране на Америка

Там играещите ще имат възможност да се сблъскат с ацтеките и маите, но американската експедиция ще остане скрита до финалния етап от играта. Историческият период на Total War 2 обхваща годините между 1080 и 1530 година. Разширяването на периода и навлизането в Ренесанса означава, че ще можете да проследите не само значимите за късното средновековие събития като последните кръстоносни походи, но и упадъка на Византия, създаването на Османската империя, откриването на барута, както и разработката на помощни и по-големи обсадни машини. Реалистично ще бъде пресъздадена и демографската криза, предизвикана от чумата (историческите сведения



твърдят, че черната треска е уморила около една трета от тогавашното население на континента). Обхванатите територии отново включват Северна Африка и Югоизточна Азия, като по този начин ще можете да играете и от страната на мюсюлманските народи. Като цяло ще имате възможност да избирате между 21 различни нации.

Значително по-голямо значение ще придобие религиозният аспект на играта. Вече можете да станете дори папа, като съюзът с Рим или отдалечаването оттам ще ви донесат съответните ползи и недостатъци. Появата на ерес по вашите земи например ще предизвика папата да изпрати светата Инквизиция, за да се справи с тази „дреболия". Политическият ви ангажимент към църквата в най-добрия случай води до създаването на силни и влиятелни кардинали. Въпросните владици, от своя страна, имат сериозен шанс да бъдат избрани за следващ папа, когато старият умре и дойде време за избори.

Допълнителна тактическа уловка ще бъде дългата памет на светия отец. Когато се избира кандидат, победителят следи внимателно кой е за него и кой е срещу него. Впоследствие (подобно на действителността) църквата ще подкрепи вашите начинания или напротив – ще ви пречи по неочакван начин.

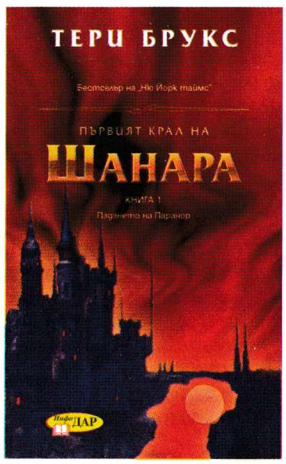
Последователите на Мохамед

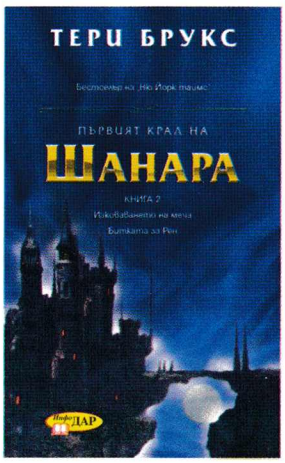
също могат да бъдат въвлечени в религиозни каузи. Подобни мероприятия са известни като джихад. „Джихад" или свещена война се извиква от имамите, като той може да бъде обявен срещу християнски градове, в които има мюсюлманско малцинство. Сами можете да си представите какво ще се случи, ако в хода на стратегическото придвижване допуснете няколко имами на ваша територия, които мирно и кротко "отварят" населението ви за "правата вяра" и струпват войски в близост до вашия град.

Разработчиците са се погрижили да променят и механизма за създаване на войски, както и управлението на градовете и тяхната икономика. Така например в живота на селищата ще бъде въведена системата на гилдиите. Гилдиите са сдружения на работниците и занаятчиите, като крайният ефект от сдружаването им е по-висока производителност. Армията ви пък ще разполага с над 250 вида уникални единици.

Medieval 2: Total War ще има още хиляди малки и по-големи подобрения. Каквото и да си говорим обаче, през дългите зимни вечери в края на 2006 г. няма да ни е скучно, а ще можем да инвестираме времето си в може би най-подробната и обсебваща стратегическа игра на годината.

Александър Бойчев





ТЕРИ БРУКС

ПЪРВИЯТ КРАЛ НА

ШАНАРА

за повече информация посетете нашия сайт:

www.infodar.com

Накъде се развива една от най-популярните ролеви вселени

Warhammer митологията

Три са най-популярни комерсиални фентъзи вселени – Dungeons & Dragons, Magic the Gathering и Warhammer. И докато за първата има наистина много книги, игри и дори 2 филма, а втората е почти нереализирана на PC сцената, то Warhammer се намира някъде в златната среда. До този момент има над 20 игри по темата (както и за дъщерната Warhammer 40K вселена), няколко ролеви системи, маса книги и комикси.

Настолната игра

Основната притегателна сила на играта за феновете са прекрасните мигове, в които от малки парченца метал и пластмаса се раждат огромни армии, могъщи герои или пък ужасяващи чудовища. Всеки играч е генерал, извежда своята армия на бойното поле, подредено така, че да ви пренесе сред гори и хълмове, разрушени замъци или пък мрачни подземия, където вашите тактически умения, както разбира се и зарчетата определят дали ще бъдете победител или ще се оттеглите с разбита армия. Невероятна е възможността да водите битки във фентъзи обстановка или в далечното бъдеще, на планети из безкрайния космос или в Средната земя на Толкин. Просто Warhammer предоставя безкрайни възможности за импровизация.

Историческа справка

Всичко започва, когато се ражда концепцията за провеждане на битки с миниатюрни войничета на огромни картонени полета. Войната се води на базата на правила, издавани като отделни книжки, а всеки играч сглобява своите собствени сили. Първото издание на Warhammer Fantasy Battles е пуснато от Games Workshop през пролетта на 1983. Преди това компанията се е занимавала предимно с внос на американски ролеви игри, както и издаване на списание по темата – "White Dwarf". С излизането на третата ревизия на играта през 1987 (както и на Warhammer Fantasy Roleplay малко преди това) заглавието влиза в следващата си еволюционна фаза – от прост сборник с правила тя еволюира в един напълно развит фентъзи сет.

През 1992 година се появява четвъртото издание, а осем години по-късно, с шестата ревизия на правилата и фигурките, играта стига до днешния си облик. Очаква се нов формат през есента на тази година, за който все още няма много изнесена информация, но за сметка на

TRIVIA

Малко известен факт е, че расата на зергите официално е инспирирана от т.нар. "Tyranids" - извънземна раса, за първи път появила се в настолната игра "WARHAMMER 40,000".

LINX OF THA DAY

www.warhammeronline.com
www.dawnofwargame.com
www.namco.com/games/warhammer
www.games-workshop.com

WARHAMMER BG

Когато за първи път се появиха в България малките Warhammer миниатюри имаше точно трима на брой фенове, които имаха идея за какво става дума. Днес две години по-късно фенската маса наближава четиридесет играчи. С голям действащ клуб, който дава възможност до десет участници да играят едновременно и магазин, предлагащ голяма част от продуктите на Games Workshop основите на хобито са вече поставени. Ежеседмичните битки, които се провеждат и в клуба, и в магазина дават възможност на всеки един играч да пробва своята армия на живот и смърт, както и просто да погледате, ако имате желание.
Компетентният персонал на Magic Wolrds, които са официални представители на Games Workshop за България, са винаги готови да ви помогнат да изберете началото на своята история.

това форумите са пълни със спекулации по темата.

Историята зад Warhammer

За много играчи сюжетът, стоящ зад света на Бойния чук, е не по-маловажен от самите битки. Заедно с Dungeons and Dragons Warhammer е сред най-старите и добре развити комерсиални фентъзи светове, пряк наследник на самата игра и книгите на Толкин.

Типично за нея и персонажите ѝ са готическата атмосфера, разпилените навсякъде черепи, абсурдно големите оръжия и нараменници (последните силно повлияли на визията за доспехите в WoW). Акцентът пада върху сблъсъка между силите на доброто и техния антипод – легионите на хаоса. Богът на хаоса представлява персонификация на всички човешки недостатъци и вътрешни демони. В цялата суматоха се намесват и кръвожадните орки, водени от една-единствена цел – войната и славната победа. А елфите се опитват да постигнат баланс в създалата се ситуация и да върнат хармонията на света и природата. Пряк виновник за идването на силите на Хаоса се пада на расата на Древните, дала им път към останалите светове през магически портали.

Много от днешните PC и настолни игри са повлияни силно от Warhammer. Историята за появата на легиона в Калимдор (WarCraft епоса и книгите), част от съществата в Magic The Gathering, орките като цяло, именно в този им зеленокож образ и много други сегменти от знайни и незнайни истории са почти директно пренесени от света на Warhammer.

Расите и нациите на Warhammer

Всъщност с орките, елфите, джуджетата, немъртвите и силите на Хаоса не се изчерпва менажерията от фентъзи същества в света на играта. Той е разделен на фракции и династии, всяка борещa се за власт и понякога заставаща срещу собствените си съюзници.

Водещата нация е тази на Bretonnia – феодално общество, основаващо се на рицарство, хералдика и религия. Доста фенове го сравняват с френското общество по време на стогодишната война, поръсено със солидна доза английска митология. Те разполагат с най-мощната кавалерия.

Dogs of War – гладните за злато наемници и техните екзотични съюзници обитават градовете държави на Тайлиа. Армиите им са много разнообразни, но не блестят с изключително силни единици.

Империята е най-могъщата военна структура и в същото време най-разядената от корупция. Имат мощна артилерия и кавалерия и сравнително добра пехота. Тайната е в добрия подбор на единици, които взаимно да се допълват.

Warhammer 40k е sci-fi варианта на игровата система, която е запазила както расите, така и фракциите от Warhammer света, но във футуристична вселена.

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензa за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
GSM (088) 8393141
Тел. (032) 624080, в. 101, 103

PC сцената

В последните няколко години Warhammer почти отсъстваше от мониторите ни. След няколко стратегии по темата (от които се откроява само Rites of War) в началото на 90-те и един first person shooter (Fire Warrior от 2003 г.), не блестящи с нищо, освен франчайза, по който са създадени и прекратяването на проекта Warhammer online феновете на поредицата бяха пред прага на пълното отчаяние. Но миналата година се появи Warhammer 40k Dawn of war. Една наистина блестяща стратегия в реално време, с един готов експанжън и втори, който ще разцъкваме в края на тази година. Играта бе прегърната от всички фенове. По-важното е, че целият този интерес доведе до правилните изводи няколко издатели и в близко бъдеще ни очакват две наистина размазващи игри.

На хоризонта

На тазгодишното E3 бяха обявени два големи проекта по Warhammer вселената плюс третия експанжън за Dawn of War. И докато Relic обясняваха колко голяма промяна в баланса ще се наложи с добавянето на Tau и Некросите и техният Dark Crusade. Как сингъл кампанията ще е мащабна и ще се развива на стратегическа и тактическа карта едновременно и така нататък, на щанда на Mythic бе хвърлена голямата бомба. Warhammer Online: Age of Reckoning лицензът е закупен от тях и по играта вече се работи. Ето как ще бъде пренесена вселената на Бойния чук на MMORPG сцената: Ще имате на разположение 6 стандартни фентъзи раси (орки, хора, елфи, джуджета, тъмни елфи и т.н.). Създаването на героя няма да е избор от вече готови класове, а на базата на бърза серия от въпроси за действията му в детството му (подобно на тази в TES: Morowind). В зависимост от дадените отговори ще бъдете насочени към класовете на воина, магьосника, рейнджъра или крадеца. По-късно ще можете да специализирате по-навътре в професията, задълбочавайки познанията си по нея и получавайки по-могъщи умения.

Фабулата отново се върти между битката между доброто и злото, като за разлика от повечето MMORPG-та, двете фракции са доста силно разграничени една от друга. Това, което се очертава да бъде основен коз на заглавието, са типичните за франчайза мащабни и епични сблъсъци, както срещу NPC-та, така и в PVP форма. Обещават ни се огромни бойни полета, на които ще се сблъскват армии от съюзнически гилдии и буквално стотици играчи, опитващи се взаимно да си прережат гърлата, чиято кулминация ще бъде нахлуването във вража територия, обсадата и евентуално превземането на столицата на противника. Остава ни по-малко от година, за да разберем дали красивите обещания ще бъдат реализирани и дали пичовете ще натъкмят достатъчно добър нет код и кадърни сървъри, за да бъдат тези войни playable.

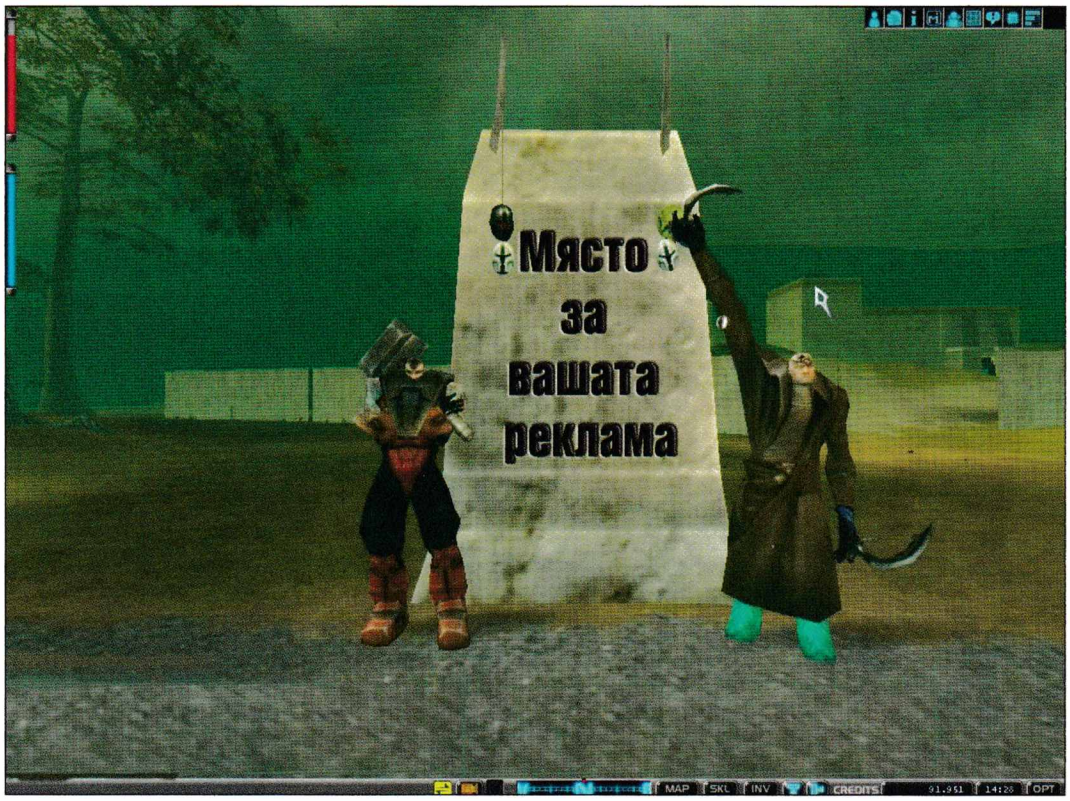
Warhammer: Mark of Chaos е другото фентъзи заглавие, показано на експото. Като оставим настрана зашеметяващото филмче от играта и купчината обещания тип "Наш'то гардже е най-красивото" играта се очертава да бъде доста интересна и забавна RTS. Всеки един от участниците ще може да избира една от 4-те фракции (Империята, Хаос, Скейвън и Елфи). Целта е да изградите своята цитадела, ъпгрейдвайки стените ѝ, добавяйки кули и различни пристройки и разбира се – да построите армия, с която да срутите къщичката на другарчето. И както сами се досещате и анимацията за трите прасенца напомня – с духане, кирпич не пада.

Очакват ни наистина колосални сблъсъци между огромни армии, всяка една, водена от герои, и подкрепяна от мощна артилерия. Всеки от героите ще има три различни "дървета" на развитие, което ще ви позволи да ги настроите според стила си на игра, и ако това не ви е достатъчно – спокойно може да се твърди, че Mark of Chaos ще е най-доброто пресъздаване на усещането от оригиналната настолна игра, само че вместо досадните сметки, ще имате красиво анимирани единици и подвластен на действията ви терен. Ако ви е станало интересно, потърпете още половин година, за да видим дали очакванията ще се оправдаят.

Георги Панайотов

Благодарности на клуб Magic Worlds за любезно предоставеното инфо.

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА



Кошмарът е на път да се сбъдне

Рекламата в игрите

Светът на игрите е изправен пред поредната заплаха. Не, този път не става въпрос за отчаяните опити за налагане на родителски контрол или за поредния кръстоносен поход на някой фанатизиран адвокат от типа на Джак Томпсън срещу т.нар. насилие в Grand Theft Auto да речем. Опасността идва от друга посока. От рекламните агенции. Дали игрите ще се превърнат в новия тип билборд? Уви, като че ли да. При това много скоро. Независимо дали го искаме или не.

Реализъм...

Някои хора търсят какви ли не абсурдни оправдания и упорито твърдят, че това ще ни помогне да се потопим още по-надълбоко в атмосферата на геймката. Щяло да стане "по-реалистично". Но нима ние влизаме във виртуалните светове, за да гледаме бляскави реклами на поредната бозаджийска холивудска продукция, на американските "храни", които спокойно могат да послужат за угояване на някое коледно прасе и на най-различни козметични продукти, които ни внушават колко много пъпки има по лицето ни и кой е най-добрият начин да ги отстраним? Със сигурност не. И без това сме заобиколени отвсякъде с подобен боклук – пускаш телевизора и още преди да си се усетил, гледаш как някаква лелка размахва пръсти пред екрана и се опитва да те убеди колко по-добър е нейният прах за пране. Излизаш навън и пред очите ти изниква огромен билборд, на който, освен честите граматически грешки, висят полуголи мъже или жени, захапали я сламка, я нещо друго със същата форма.

...или напълно излишен боклук?

Аз лично играя, за да избягам от реалността, за да се забавлявам. А какво ще стане, когато тя нахлуе и в това само мое си пространство и се опита да се наложи, когато чисто и просто се опитвам да спася света и да убия някой озверял демон?

Като се замисля, аргументът, че рекламите увеличават чувството за реализъм, въобще не е устойчив. И дори е изключително глупав. Просто това е единственото нещо, което на пръв поглед що-годе изглежда като смислен аргумент в полза на рекламата. Основният въпрос е: "Къде е реалистично да има реклама?". По стадиони, състезателни писти, магазини и обществените места в големите градове. И точка по въпроса. По останалите места рекламите биха изглеждали неуместни, което значително стеснява кръга от възможности. Пък и не всички страни гъмжат от билбордове по улиците си. За какъв реализъм говорим тогава?

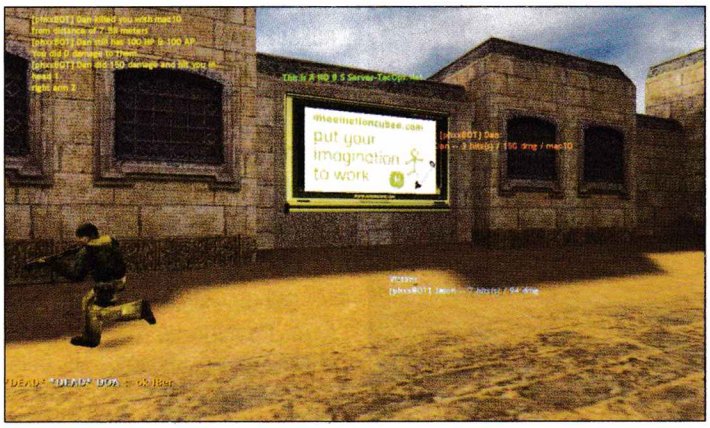
В началото

Вярно е, че рекламата в игрите не е нещо напълно ново. Още в аркадите на Sega от 80-те години имаше банери на цигарите Marlboro. Kingpin пък се опитваше да ни пробута дънките на Diesel, в The Sims Online се продаваха хамбургерите на МакДоналдс, червеите от Worms лочеха Red Bull, а The Movies подкрепи с едно рамо автомобилите на Chrysler. Но през последните една-две години, в момента, в който рекламните компании осъзнаха, че все по-малко хора между 18 и 35 години гледат телевизия, игрите станаха още по-примамлива територия. Стигна се дотам, че в Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow Сам Фишър трябваше да използва своя Sony Ericsson P900, за да продължи по-напред в геймплея, а в идния Double Agent ще гледаме, щем-не щем, билбордове на Nivea – официалния спонсор на играта, докато се катерим по покривите на сградите.

Засега почти всичко е поносимо и поднесено достатъчно индиректно – например реклама под формата на плакат, закачен на стената. Но представете си, че играете на FIFA 2008, свършва полувремето и започвате да гледате кътсцени с няколко реклами подред, които просто няма как да спрете? Това вече ще е прекалено. В момента дори се обсъжда идеята за банери в игри, които се играят онлайн (World of WarCraft?). Така ще бъдете на един клик разстояние, за да видите продукта по-подробно. Опазил ни Господ.

Massive Incorporated – нашият най-голям враг

Това е първата компания, която започна да действа като посредник между рекламодатели и геймразпространители и да се опитва да пробута рекламата в рамките на нашите любими игри. И засега се справя повече от убедително. Нейни партньори са например Eidos, THQ, Buka, Acclaim, 2K Sports, Atari, Codemasters Konami, Bogwood и прочие. През май тази година пък Microsoft успяха да погълнат Massive с надеждата да установят монопол и в тази сфера, което означава, че в най-скоро време техните игри (включително и онези за Xbox Live) ще изобилстват от реклами.



Интересно е да се отбележи, че на официалния сайт на Massive Incorporated има специална секция, третираща реакцията на геймърите. В нея, в пълно противоречие с масовото недоволство, което се вихри по почти всички форуми, ще откриете "цитати" от типа на: "Мисля, че рекламите са готини, стига да има смисъл в тях... Тази машина за безалкохолни напитки изглежда страхотно!". Компанията дори има наглостта да твърди, че 90 процента от играчите нямат нищо против рекламите в игрите. Което е просто смешно при, положение че фенове на Planetside например са просто бесни, че хем се налага да плащат месечни такси ($12.99), за да играят на тази научно-фантастична масова мултиплейър онлайн игра (чието действие дори не протича на планетата Земя, къде отиде реализмът?), хем са принудени да гледат нароилите се напоследък билбордове на Coca-Cola и дебилното продължение на "Дюс Бигало". Това всъщност е втората подобна игра. В Anarchy Online рекламите на Sprite и Motley Crue отдавна витаят из нейния извънземен свят. След покупката на Microsoft е доста вероятно също така Massive да прекратят взаимоотношенията си със Sony Online Entertainment, тъй като двете компании са конкуренти.

Големите пари

На втората конференция Advertising in Games в Ню Йорк Мич Дейвис от Massive заяви, че по предварителни изчисления до края на десетилетието изразходените пари за реклама в игрите в САЩ до 2010 година ще достигне между 1,6 и 1,8 милиарда долара!

Това вероятно се дължи най-вече на факта, че неговата компания е успяла да разработи начин, чрез който рекламодателите да могат да махат и слагат реклами на своите продукти в избраните от тях игри, които се играят онлайн, когато си пожелаят. Така че рекламните послания на бъдещето няма да са статични, каквито например бяха тези на Burger King в Need For Speed: Most Wanted.

Засега Massive са сключили договор 38 разпространители и пускат реклами в над 60 различни игри. Те отдавна са преминали от фаза "експериментиране" в "разширяване на бизнеса". Техни клиенти в момента например са гиганти като Coca-Cola, Subway, Honda и Gillette. Разбира се, тази компания-посредник не е без конкуренция. DoubleFusion пускат динамични реклами в игрите в няколко страни и скоро ще започнат да действат и в САЩ. IGA пък води кампании през мрежата си за марки като Red Bull.

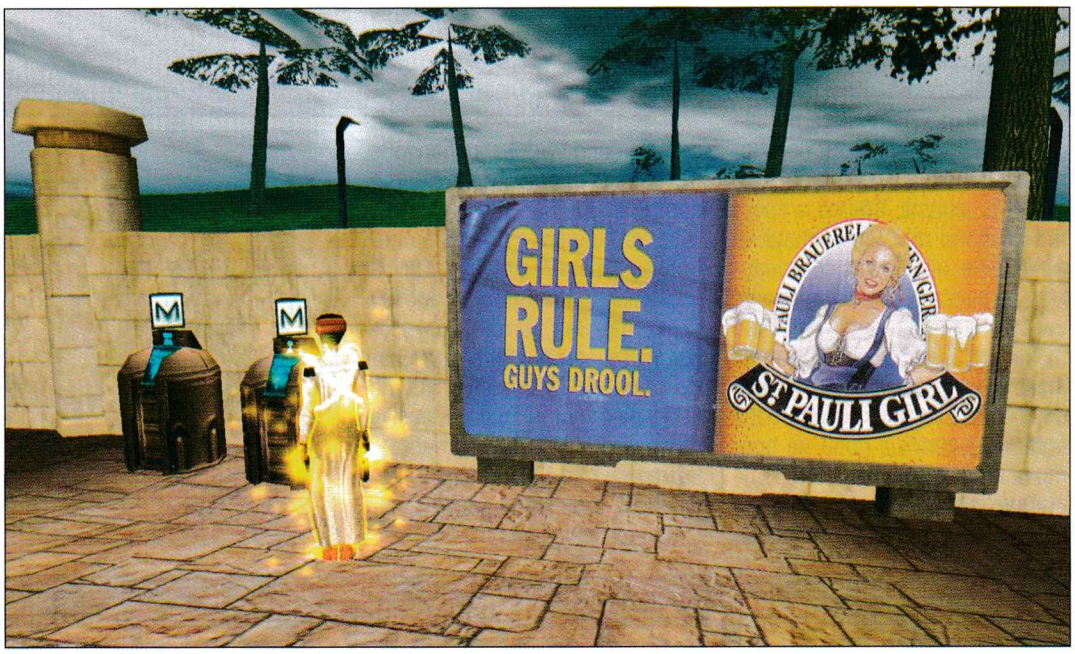
бордове с ножчета на Gillette – никога не влизай в бой неизбръснат. Което може да доведе до нещо много тревожно – разпространителите да започнат да поощряват единствено игри, в които може да има реклама.

Ще поживеем и ще видим

Въобще нищо не е черно и бяло. Просто не трябва да се стига до крайности. Не бива да позволяваме рекламата в игрите да излезе извън контрол. Но дали нещо подобно може да се овладее, тепърва ни предстои да разберем. Рекламите във филмите например е нещо, с което отдавна сме се примирили. Отиваме в киносалона, гледаме минимум 15-20 минути какви ли не опити да ни се пробута даден боклук, и чак след това имаме удовол-

Има ли светлина в тунела?

За да не звуча прекалено крайно, ще поясня, че бих се примирил с реклами, които не ми се навират директно в лицето. Т.е. когато ми се играе, искам да играя – и нищо друго. Билбордовете не са чак толкова страшни, стига да не се натрапват прекалено много. Ще се притесня сериозно, чак когато геймразпространителите решат, че трябва да ме заставят да гледам реклами, когато им хрумне, без опцията те да бъдат спирани или изключвани. Всъщност като се позамисля, не се знае и доколко ще мога да намеря игра, която ми харесва и в която да има реклами.



Защото повечето компании със сигурност няма да искат да рекламират в скандален и противоречив продукт от типа на Grand Theft Auto, който продължава да бъде атакуван от всички посоки заради прекалено натуралистичния си геймплей. Така че Rockstar да му мислят. От друга страна обаче, тяхната игра е пълна с фалшиви и изключително забавни реклами, на които повечето геймъри се кефят.

Какви ще са последствията?

Рекламата в игрите би могла да доведе и до цензура на всякакви идеи, които обществото като цяло трудно преглъща. В случая с Oblivion Bethesda бяха нападнати не за нещо, което те самите бяха сложили в играта си, а за онова, което крайният потребител би могъл да добави посредством модове. Това, от своя страна, вероятно ще накара разработчиците да правят геймки, които се модифицират много по-трудно, просто за всеки случай, за да могат да привлекат повече рекламодатели.

Аз лично поне се надявам цената на геймките да намалее значително, ако в тях ще има повече реклами. Но защо ли се съмнявам, че това наистина ще се случи... Би било добре и bandwidth-ът ми да не скача до тавана заради тях – толкова, че да не мога да си играя онлайн.

От друга страна, рекламата в игрите ще увеличи приходите на разработчиците и ще им помогне да реализират следващия си проект с много по-големи финансови средства.

Но не във всяка геймка може да има реклама – би било тъпо в Diablo III да речем да се мъдри плакат на Coca-Cola, която успешно може да изпълнява ролята и на еликсир, възстановяващ здравето ви. Или пък по бойното поле на Medieval II: Total War да има билствието да се насладим на онова, за което сме си платили. Да не говорим, че ако това е поредната холивудска продукция, можем да очакваме още един куп индиректно поднесени реклами, което поне в повечето случаи не е толкова натрапчиво, колкото например да речем билбордовете в Planetside.

Каквото и да става, едно е сигурно – познавам много хора, които дори няма да си направят труда да играят на нещо, в които е бъкано с реклами. И аз съм един от тях. Поне не за удоволствие.

Владимир Тодоров

fresh

изпрати sms на номер **2260** мтел, глобул и виватeл

обади се от стационарен телефон **0900 40 400** мтел, глобул и виватeл

ти поръчваш fresh пакет

с всяка поръчка 2 безплатни продукта

какво е fresh пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта

1 пакет = 2 sms

мелодии топ хитове

dance	моно	поли	true tones covers
устата - 50/50 НОВО	724922	724923	724924
rihanna - unfaithful НОВО	724925	724926	724927
paris hilton - stars are blind НОВО	724928	724929	
румънеца и енчев - шампата НОВО	724930	724931	724932
pink - who knew НОВО	724933	724934	724935
cascada - everytime we touch НОВО	724936	724937	
arash - iran iran НОВО	724938	724939	724940
akcent - jokero НОВО	724941	724942	724943
nato - be umide НОВО	724944	724945	724946
sean paul - give it up to me НОВО	724947	724948	
lee ryan - real love НОВО	724949	724950	
goleo vi ft. lumidee - dance НОВО	724951	724952	
depeche mode - suffer well НОВО	724953	724954	
madonna - get together	724955	724956	
kelis - bossy	724957	724958	
christina milian - say i ХИТ	724959	724960	724961
anna vissi - everything ХИТ	724962	724963	
sylver - lay all your love on me ХИТ	724964	724965	724966
филм - james bond ХИТ	724967	724968	
ishtar - ragga boom ХИТ	724969	724970	724971
the pussycat dolls - buttons ХИТ	724972	724973	724974
helena paparizou - mambo ХИТ	724975	724976	724977
wonderland avenue - white horse	724978	724979	
red hot chili peppers - dani california	724980	724981	724982
3 doors down - landing in london ХИТ	724983	724984	
village people - ymca	724985	724986	724987
velvet - mi amore ХИТ	724988	724989	724990
ъпсурт - втора цедка ХИТ	724991	724992	724993
sunblock - i'll be ready black	724994	724995	724996
filterfunk - sos ХИТ	724997	724998	
bob sinclair - world hold on ХИТ	724999	725000	725001
fort minor - whered you go	725002	725003	
детска песничка - патето яки ХИТ	725004	725005	725006
kelly clarkson - walk away ХИТ	725007	725008	725009
sugababes - red dress	725010	725011	725012
juanes - a dios le pido	725013	725014	725015
morandi - falling asleep ХИТ	725016	725017	725018
филм - бързи и яростни ХИТ	725019	725020	725021
meck - thunder in my heart again ХИТ	725022	725023	725024
shakira - hips don't lie ХИТ	725025	725026	725027
ne yo - so sick	725028	725029	725030
филм - kill bill ХИТ	725031	725032	725033

фолк			оригинали
ивана - това е парчето НОВО	725034	725035	725036
анелия - до зори НОВО	725037	725038	725039
тони дачева - не искам това НОВО	725040	725041	725042
малина - студ НОВО	725043	725044	
глория - град на греха НОВО	725045	725046	725047
емилия - писмата ти НОВО	725048	725049	
вероника - не така НОВО	725050	725051	725052
магда - усмихната ме запомни ХИТ	725053	725054	725055
емилия - изгори ме с устни ХИТ	725056	725057	725058
димана - 1000 градуса любов ХИТ	725059	725060	725061
мария - единствен ХИТ	725062	725063	725064
преслава - не и утре ХИТ	725065	725066	725067
борис дали - жена без грях ХИТ	725068	725069	725070
цветелина и сашо роман - вече късно е	725071	725072	
константин - обади ми се ХИТ	725073	725074	725075
деси слава и играта - нещо по-така	725076	725077	725078
илян - честит рожден ден ХИТ	725079	725080	725081
гергана - сладките неща	725082	725083	725084

филмови			оригинали
на всеки километър НОВО	725085	725086	725087
филм - inspector gadget НОВО	725088	725089	
филм - indiana jones НОВО	725090	725091	
тв - friends НОВО	725092	725093	725094
мръсни танци НОВО	725095	725096	725097
филм - криминале ХИТ	725098	725099	725100
филм - mortal kombat ХИТ	725101	725102	
филм - addams family ХИТ	725103	725104	
филм - mission impossible ХИТ	725105	725106	725107
alexis sorbas - sirtaki ХИТ	725108	725109	
филм - pink panther ХИТ	725110	725111	725112

* аларми НОВО

ку ку, събуди се	725113
проспа си младините бе човече	725114
ставай слънчице	725115
хайде време е за работа	725116
пускай възглавницата...	725117
опъвам нерви	725118

* truetones лафове и звуци

ако и сега не вдигнеш, спукана ти е работата	725119
моето шефче го търсят	725120
морския - гепи, звъня ти от плажа	725121
вкиснат - е кой звъни в тая жега	725122
грубиянина - айде вдигай че ша са набутам...	725123
мацка - снощи беше страхотен	725124
мацка - палавнико, там ли си	725125
веселяка - нямя гоше моше, вдигай	725126
мъж - вдигай, всички говорят	725127
лаф - евала ти правим бате	725128
готиния - ще те праа да умиргаш	725129
ела да го вдигнеш, че изтръпнах...	725130
хасан - имаш телефон вдигаш го...	725131
шегаджията - вдигни лаф да става	725132
филмов лаф - тате каза че ще ми купи колело...	725133
придворен - кралю обезпокоен сте	725134
предупреждение - търсят те некви токчета	725135
телефона - рицарю мой, дирят ви	725136
грубиянина - щ'та скъсам кат парцал	725137
ти мене уважаваш ли ма или не ме уважаваш	725138
мъж - къде си бе братле	725139

paris hilton's diamond quest

помогни на Парис Хилтън в поредното дръзко начинание - откриването на собствена бижутерска линия **725140**

комаротрепачка

убий малките гадинки

супер хит

програмата способства за отблъскването на насекомите в радиус от два метра. звукът се излъчва непрекъснато и е едва доловим за човешкото ухо.

725141

изплаши врага

всеки клавиш на телефона ти издава различен призрачен писък, който ще смрази кръвта на всеки. **725142**

ексклузивно от the drill - the drill

видео тон 725145

моно 725146

поли 725147

true 725148

картинка 725149

SMS ГАДАТЕЛ

изпрати **kaji** на номер **2216** с рождената дата, месец и година на раждане след това задай въпроса си.
пример: **kaji** 250586 niki haresva li me

вече не е нужно да се чудиш какво ще ти се случи утре, той или тя харесва ли те. за тези и куп други въпроси, можеш да попиташ нашия гадател.

за абонати на мтел, глобул и виватeл — цена: 1,20 лв.

* белотна тетрадка

оставете пресмятането на страна и се отдайте изцяло на любимото си занимание на плажа, в къщи, където и да е – играта на Белот.

725143

ЛОГОЧИСТАЧКА

* видео клипове

akcent-jokero	преслава-когато съмне	nato - be umide	ishtar - ragga boom
725150	725151	725152	725153
луда крава	жесток скейтбордист	без тоалетна хартия	секси мацки
725154	725155	725156	725157

видео тонове

супер мания

при позвъняване не само звук, но и картина!

танцуващите числа	disco dancing	розовата прашка
725169	725170	725171
луда надпревара	страстни мацки	гореща красавица
725172	725173	725174

поддържани модели gsm-и: Nokia Series 60 (3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70) за Nokia се изисква Simbian приложение; Siemens SX1

*тамагочи

дракончe	маймунка
725162	725163
котенце	мече
725164	725165

*теми

ново

725158 725159 725160 725161

магическа спирала

725166

действа възбуждащо. използвай преди секс *

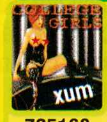
drinking fun

хит

изчисли нивото на алкохол в кръвта си. **Наздраве!**

725167 *

JAVA ИГРА за маниаци *



725168

ти си в колежа! забавлявай се на воля с младия секси пич, позволи му да те съблазни и задоволи, но не забравай, че ще имаш голяма конкуренция.

* цветни картинки

725181

725182 725183 725184 725185 725186 725187 725188 725189 725190

725191 725192 725193 725194 725195 725196 725197 725198 725199

725200 725201 725202 725203 725204 725205 725206 725207 725208

725209 725210 725211 725212 725213 725214 725215 725216 725217

725218

бригада руската мафия

бригада — моно 725175, поли 725176, true 725177

картинка 725180

сватбата на белов — моно 725178, поли 725179

* как да поръчам?

пример за поръчка:

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2,40 лева, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,60 лева. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,80 лева на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

... налага се да прекъснем нашата програма, за да активираме автоматичната система за спешни случаи. Моля, останете с нас за повече информация. Това не е тест. Повтарям, това не е тест, а сигнал за бедствие. Току-що получихме информация, че няколко неидентифицирани летящи обекти с приблизително еднаква форма са забелязани на небето над Северна Америка. Засега не е ясно какво точ... <край на сигнала>

Ние сме наред

Възможно ли е в днешно време някой да сътвори шутър, който да предложи нещо по-особено? Като че ли да. Направо да не повярва човек.

Фантастичен шутър с индиански привкус

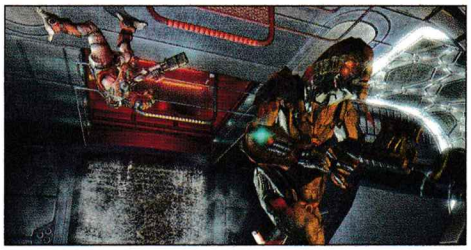
PC
XBox
PS2
GBA

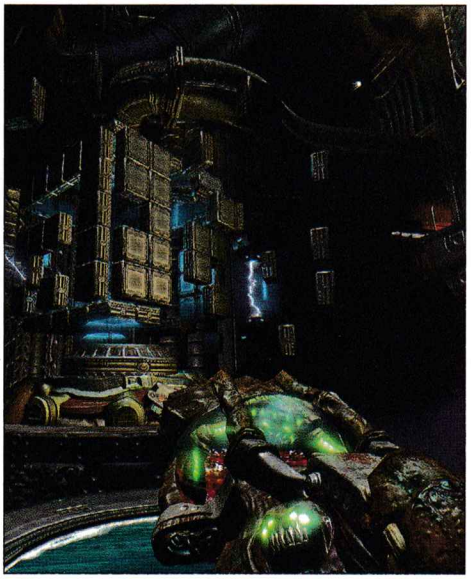
Prey

FPS | издател: **Take 2** | **www.prey.com** | хардуер: **P 2 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Когато първоначално чух каква точно е концепцията в Prey (макар и основаваща се на митологията на индианците Чероки), ми се стори, че това може би ще е най-тъпото нещо, съществувало някога. Няма как да не се съгласите, че идеята да се превъплътите в автомобилен механик от индиански произход на име Томи, който е принуден да се бори срещу извънземни, използвайки древните сили на праотците си, не звучи особено обещаващо. Нито пък оригинално. Да, но авторите на Rune, които стоят и в основата на Prey, са реализирали всичко това учудващо добре.

Орда от зли и гладни пришълци напада Тексас, за да схруска човечеството за закуска, защото ние сме наред в техния списък за унищожение. И почти нищо не може да се противопостави на приближаващата заплаха. Освен може би един отегчен от живота индианец от племето Чероки, готов на всичко, за да се жертва в името на любовта към своята изгора, наричана понякога Покахонтас от местните пияници.

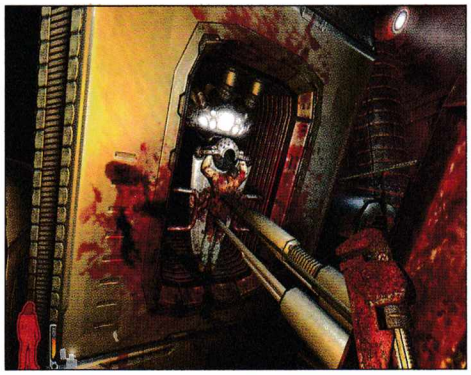




"Ти си обвързан с тази земя"

Макар и да мрази резервата, в който живее, макар и да се отрича от корените си и да не споделя вярванията на своето племе, главният герой бързо осъзнава, че няма да може да се справи с нашествениците без древните сили на индианците. И ако иска да се превърне от плячка в ловец,

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5



ще трябва да се вслуша в съветите на дядо си и да пробуди в себе си тези свръхестествени умения – да отвори и сърцето си, и съзнанието си към тях.

Още в началото на играта ще бъдете брутално отвлечени – направо с цялата кръчма, в която се чудите как да убиете времето си. И за добро или зло, огромна част от действието на играта протича именно на кораба-майка на извънземните, известен като Сферата. Нейният произход е неизвестен, но основната ѝ цел е да поддържа съществуването си. Тя пътува из цялата галактика в търсене на същества, с които да се храни. И на този етап планетата Земя представлява основното ястие в нейното меню.

Не след дълго Томи вижда как извънземните убиват неговия дядо и докато напълно обезверен се опитва да открие къде е отведена приятелката му, пропада в една бездна и умира... Всъщност почти... Той се озовава директно в Земята на древните, където се среща с духа на своя праотец. Там той получава едно от най-ценното си специално умение.

Астрални проекции

Когато отново се връща в света на живите, Томи осъзнава, че може да напуска тялото си и да влиза в царството на духовете, за да прекосява иначе недостъпни за физическата му форма места като силови полета или огромни пропасти. Както вероятно се досещате, в повечето случаи използването на т.нар. "астрални проекции" ще бъде ключово за разрешаването на някои от пъзелите, които буквално са навсякъде.

Когато умрете пък, няма да видите досадния надпис Game Over, а ще бъдете прехвърлени в нещо като мини игра. Ще трябва да се сражавате с гневните духове на мъртвите, за да възстановите енергията (сините противници) и здравето си (червените). Така че на практика сте безсмъртни и това до голяма сте-

пен обезсмисля сейва. Но пък със сигурност ще ви спести бая нерви и принципно е забавно. Колкото повече летящи гадове (които се въртят около вас и ви нападат) успеете да уцелите с лъка си (за него малко по-късно), преди да се завърнете в тялото си, толкова по-добре.

Надолу с главата

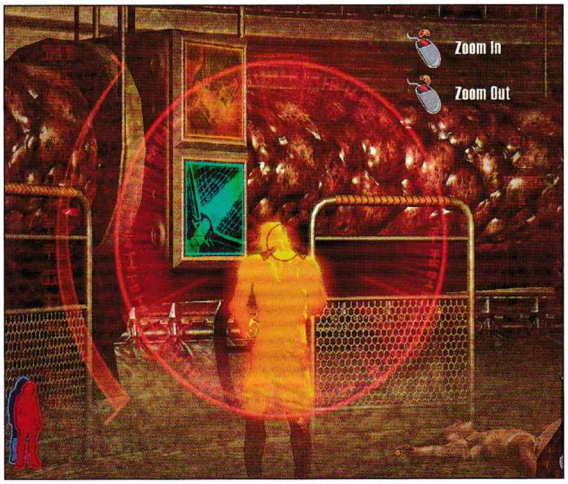
Друга отличителна черта на Prey е възможността буквално да преодолеете всички закони за гравитацията. В определени места ще ходите по стените, дори по таваните, и едновременно с това ще водите яки битки – чувството да стреляш по търчащ над главата ти (или съответно под нея) гад е доста екстремно и може да докара световъртеж на някои. На Томи обаче никак не му е особено забавно и постоянно пуска коментари в стил "Ще повърна". Каквото всъщност и прави в един момент.

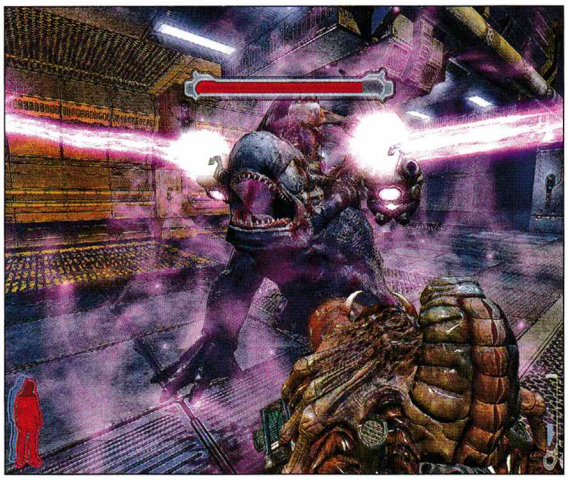
Докато сме на тази вълна: Human Head са се постарали да вкарат в устата на главния герой някои доста забавни реплики напълно в духа на Дюк Нюкъм (все пак продуценти на играта са 3D Realms). Така че между постоянните псувни и мрънкания често се чува и по нещо, достойно за усмивка. В много от нивата дори ще може да "въртите" помещенията както си поискате. Какво точно означава това ли? С един изстрел в специално направено за тази цел приспособление например, таванът над вас ще стане под и обратното. По този начин да речем ще достигате някои от множеството портали в играта – това е друга интересна хрумка, която принципно можеше да бъде доразвита и по-добре. Те, от своя страна, ще ви отведат до следващите части от кораба. Но порталите са двупосочни и някои противници могат да ги отварят, където и когато си поискат, така че не се изненадвайте, ако пред носа ви изскочат изневиделица група ловци, чиято функция е да хванат избягалата кльопачка.

Kill 'em all!

Ако оставим настрана гаечния ключ, повечето от оръжията в Prey представляват хибрид между механични и органични приспособления, което ги прави едно от най-оригинално изглеждащите неща в играта. Например външният вид на автоматичната картечница, която ще получите като откъснете ръката на един от босовете, е просто уникален. Вместо гранати пък, ще използвате малки паякообразни същества с три крака, които си щапуркат свободно из целия кораб.

Нека относително малкият брой на оръжията – осем - да не ви залъгва. Почти всяко едно има алтернативна стрелба. Базуката в това отношение прави впечатление – ако натиснете десния бутон на мишката, ще образувате нещо като киселинен щит, който ще ви предпази от огнестрелните атаки. Лийчърът пък може да бъде зареждан от различни части на кораба с четири коренно различни по вид муниции. Най-обикновеният "пълнител" е плазмата, с която се нанасят умерени щети. По-късно ще може да превръщате противниците си в кубчета лед, да ги пържите със светкавици или да насочвате срещу тях мощен и непрекъснат слънчев лъч.





Докато се намирате в царството на духовете пък, ще се защитавате единствено със специален лък, чиито призрачни стрели са доста ефективни на далечни разстояния. Но уви, скоростта на стрелба е прекалено малка.

"It's so dark here. I'm doomed!"

Ако все още не сте разбрали, че Prey се захранва от енджина на DooM 3, то преждеспоменатата шегичка с id Software (напълно в стила на Дюк, който веднъж бе казал "That's one doomed space marine"), която главният герой пуска, би трябвало да сложи точка по този въпрос. За разлика от своя предшественик обаче творението на Human Head не е толкова мрачно и кошмарно клаустрофобично, макар че нивата на открито са рядкост. Ще забележите също така, че и текстурите, и някои от чудовищата към края, са прекалено думоподобни. Но като цяло авторите все пак са се опитали да създадат нещо различно и ще ви накарат да почувствате до мозъка на костите си, че се намирате на борда на "жив" извънземен кораб, в който всяка една частица от него е готова да ви убие. Прочее има си причина пришълците да говорят на английски – ястребът, който се явява ваш гид в това приключение и дори помага в битките, ви "позволява" да разбирате техния език. Нещо като гадната слузеста гадина, която героите от "Пътеводител на галактическия стопаджия" си слагаха в ухото.

Мрън на килограм

Макар и с няколко дребни недостатъка, уви, Prey отнесе доста незаслужени критики от малка група шумни геймъри. Намериха се хора, които твърдят, че е прекалено кратка. Истината обаче е, че за да я превъртите, ще трябва да ѝ отделите една идея повече време от стандартните шутъри, които се намират на пазара. Другото основно нещо, което предизвиква недоволство, е монотонността на геймплея. Да, някои от нивата в края създават усещане за пълнеж - особено онези със совалката (единственото превозно средство в играта). Но техният дизайн и въобще цялостната концепция за преодоляване на гравитацията са наистина уникални и определено заслужават вниманието ви, ако сте почитатели на този жанр.

С други думи Prey е един от най-добрите шутъри, излизали през тази година. Какво чакате още?

Владимир Тодоров

NEW MUSIC AGENCY PRESENTS

FEAR FACTORY

LIVE IN SOFIA

11 АВГУСТ 2006 ЗАЛА ХРИСТО БОТЕВ

WWW.NEWMUSIC.BG WWW.FEARFACTORY.COM WWW.TICKETSTREAM.BG

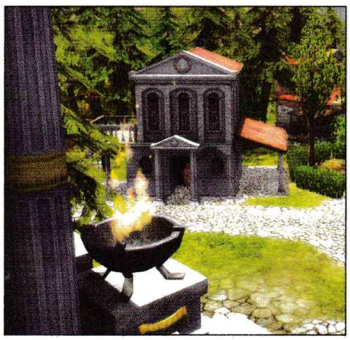
БИЛЕТИ В МРЕЖАТА НА TICKETSTREAM В ЦЯЛАТА СТРАНА

ЗА ИНФОРМАЦИЯ: (+359 2) 981 38 59

Glory Of The Roman Empire

City Builder | издател: **CDV** | **http://www.glory-of-rome.com/** | хардуер: **1.5 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Ако искате да станете част от римската империя, Glory of the Roman Empire е един от миролюбивите начини да го направите!



България се превръща в страна, която привлича международните интереси по няколко линии. Тези, свързани с туризма, шоубизнеса и други негеймърски теми няма да анализирам, а ще се спра по-скоро на апетитността на нашата страна за геймърските компании. Предполагам знаете, че цената за производство на софтуерен продукт у нас е с пъти по-ниска, отколкото в Западна Европа и Америка и именно поради тази причина, различни софтуерни гиганти се оглеждат насам за програмисти. Подобна е и картината в геймърския бранш. Разпространителите осъзнават, че игрите, произведени у нас, са не по-малко качествени от тези, произведени другаде, а цената им е с пъти по-ниска. Поради този факт, фирми като Haemimont, Black Sea и Masthead успяват и ще успяват да намират реализация на продуктите им извън България. Не само това, но ще стават все по апетитна хапка за големите разпространителски фирми.

Такъв е и случаят с играта Glory of the Roman Empire, която е дело на българските юнаци от Haemimont Games. Те имат опит с производството на успешни заглавия, като и този път са се справили блестящо. Разпространител на техния продукт е немската фирма CDV, която има зад гърба си доста заглавия от ранга на BREED, Blitzkrieg, Cossacks, American Conquest и др. Ако не друго, то това е сигурна гаранция, че играта Glory of the Roman Empire ще достигне до доста геймъри.

графика	5
звук	общо
геймплей	

Хрумва ми обаче един въпрос –

С какво Haemimont оставят български отпечатък върху игрите си?

За да стане по-интересно, няма да отговарям на този въпрос, а ще оставя на вас да развихрите въображението си и да осмислите, дали въобще го правят или не.

Ако трябва да се фокусирам върху "Славата", то със сигурност ще трябва да спомена, че играта е много приятна. Тя проследява възхода на Римската империя, но не от военна гледна точка, а по-скоро от миролюбивата ѝ вътрешно икономическа страна. В играта ще трябва да строите градове, да ги развивате, и разбира се, да пазите границите им. Бързам да кажа, че няма да ви се налага да водите армии с цел опазване на територията си, а просто ще трябва да строите защитни кули в граничните територии. Възможностите за производство на войници от бараките са ограничени и баталният елемент не е силно застъпен. Ако това ви навява асоциации с играта Settlers, това не е случайно. Glory of the Roman Empire прилича на микс между заглавията от тази серия, както и на тези от серията Caesar. Геймплеят в творението на Haemimont е свързан с изпълнение на мисии в определени градове, като при успешно изпълнени задачи в един град, преминавате в друг. Кампанията е разделена на 30 мисии, като разбира се, можете да изигра-

ете отделни карти, както и да се захванете със специалната задача, поставена от Цезар, която обхваща 4 доста сложни задания.

През цялото време докато играх Glory of the Roman Empire имах чувството, че пред мен е триизмерната версия на Caesar. Това е така, защото двете геймки наистина имат прилики, като се започне от геймплея и се стигне до целта и концепцията. Играчите трябва да се съсредоточат върху връзките между различните типове индустрии с цел

балансирана икономическа среда

в града. Най-основна част в Glory of the Roman Empire заемат къщите, където вашият град "произвежда" граждани. За разлика от робите, които строят сградите и пренасят ресурсите, гражданите работят във фабриките и увеличават прираста на населението. Един вид робите са черноработниците, а гражданите се възползват от лукса на обществото – точно както е била структурирана Римската империя. Важен елемент, за който играчите трябва да внимават, е периметърът на действие на различните постройки. Поради тази причина, кланицата ви трябва да се намира в близост до свинефермата, както мелницата трябва да е близо до фермите. Хубаво е, че когато строите дадена сграда, можете да видите периметъра ѝ на действие, защото така е възможно да прецените, къде да поставите следващите, зависими от нея, постройки. Ако имате проблем с ресурсите, можете да използвате таверните и складовете с цел преразпределението им. Въпреки това винаги е хубаво да планирате икономиката си спрямо определен район, а не спрямо цялостните нужди на града.

Когато икономиката на населено място върви добре, се появява и високата класа, която има нужда от развлечения. Тогава ще трябва да планирате постройката на статуи, храмове, градини, театри и други места за интелектуално забавление.

Докато играта може да бъде доста забавна за начинаещите геймъри, то заклетите играчи на икономически стратегии със сигурност

ще има от какво да се оплачат

Прави впечатление например, че след като построите лозе, вашият народ моментално ще започне да консумира вино, докато в по-засуканите стратегически игри, ще трябва да построите винарна, след това виното трябва да стигне до магазините и т.н.. Друг интересен елемент е липсата на данъци, които вашите поданици заплащат. Единственият начин да се сдобиете със злато, е като построите мина, с която да „изкопавате" ценния ресурс.

В графично отношение Glory of the Roman Empire е на приятно добро ниво. Триизмерните сгради са нарисувани професионално, въпреки че някои от тях не носят типичните римски черти и по-базовите градове не приличат изобщо на римски. Гражданите и робите са моделирани добре и анимациите им са сравнително адекватни. Природата в играта е малко ръбата и не се доближава до най-добре реализираните природни условия в игра, а дори лепнатите снимки на хоризонта не се връзват перфектно с тях.

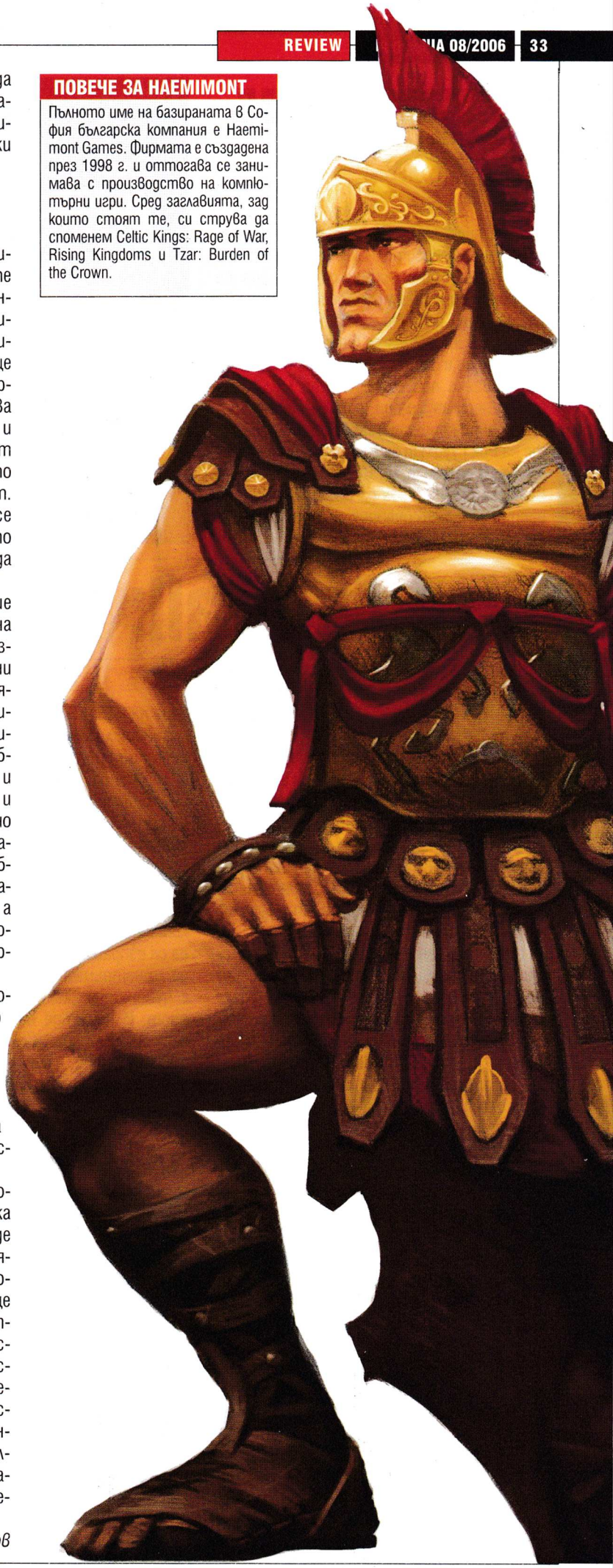
Музиката е доста подходяща за този жанр, като позволява на геймъра да се отпусне и да се наслаждава на процеса на строителството на сгради, а чуруликащите птички и плисъка на водата допринасят за реалистичността на средата.

Аз лично съм много доволен от поредната българска игра, която ще може да бъде видяна из целия свят и надявам се, ще бъде оценена подобаващо. За финални думи ще ви върна към отворения въпрос в началото на това представяне. Дали трябва българските игри да носят нещо, което да показва, че са български, или комерсиалният принцип е по-важен от националния? И все пак, с какво Haemimont оставят роден отпечатък върху игрите си?

Орлин Широв

ПОВЕЧЕ ЗА HAEMIMONT

Пълното име на базираната в София българска компания е Haemimont Games. Фирмата е създадена през 1998 г. и оттогава се занимава с производство на компютърни игри. Сред заглавията, зад които стоят те, си струва да споменем Celtic Kings: Rage of War, Rising Kingdoms и Tzar: Burden of the Crown.



Типичен британски продукт, полиран до блясък и водещ до желание за чаша чай пред монитора

Ок, представете си следната ситуация – зергите нахлуват по всички параграфи, протонните оръдия се запалват едно по едно, още малко и ще ви премажат. Спокойно цъквате един-единствен клавиш, поемате Феникс под командването си и се впускате право в мелето, размахвайки пси остриетата му. Звучи доста нестандартно, нали? Именно върху подобна концепция се градят надеждите на Рик Гуудман за RTS революция. И донякъде я постига, но вече май свикнахме Stainless Steel Studios да вадят брилянтни идеи, и да губят инерция някъде по завоите.

PC
XBox
PS2
GBA

Rise And Fall: Civilizations at War

RTS/3rd Person action | издател: **Midway** | **www.riseandfallgame.com** | хардуер: **1.5 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Светът в твоите ръце

Ако се опитаме да класифицираме различните подвидове на жанра RTS, ще излезем със десетки, ако не и стотици логични варианти и петорно повече необосновани формулировки. Но всички те се описват с една обща характеристика – динамиката. Много малки елементчета от микро и макро мениджмънта, баланса на расите, времето за развитие и какво ли още не, влизат в него. И нещата наистина като че ли са стигнали до своя еволюционен апогей. Дори Blizzard побързаха да кажат, че за момента място за иновации в жанра просто не може да има. И до някъде са прави – WarCraft 3 и експанжъна му са полирани до перфектност игри, в които геймплеят е на титанично ниво. Наистина няма много смисъл в безцелното копиране на идеи, но, от друга страна, именно в безцелното копиране на идеи и техния концептуален ъпгрейд се крие това, което все още поддържа индустрията привлекателна.

В случая е взета една сравнително стара идея. Преди много, много години, в зората на 3D-то се появи Battlezone. Sci-fi стратегия, даваща на играча възможност да се пренесе във всяка една от машините, уви това не оказваше силно влияние на изхода на битките, а беше просто приятно разнообразие. От тогава изтече много вода, а опцията за интегриране на RTS и Shooter елементи доведе до сравнително безидейната Savage. А и някъде по пътя изгря звездата на героите в RTS жанра.

Концепцията на Rise and Fall и основният ѝ коз в надпреварата за RTS на годината е да интегрира в стандартния Age of Empires геймплей опцията за тотална победа чрез нестандартни елементи. По всяко време можете да поемете командването над героя си, и саморъчно да се изправите срещу вражите легиони и да ги натръшкате до един, изпълвайки се с чувство на могъщество и божественост. И донякъде на пълен контрол над игралната среда. Куул (леле как я мразя тази думичка), нали? Но в интерес на истината, морските битки са по-забавни.

Резюме

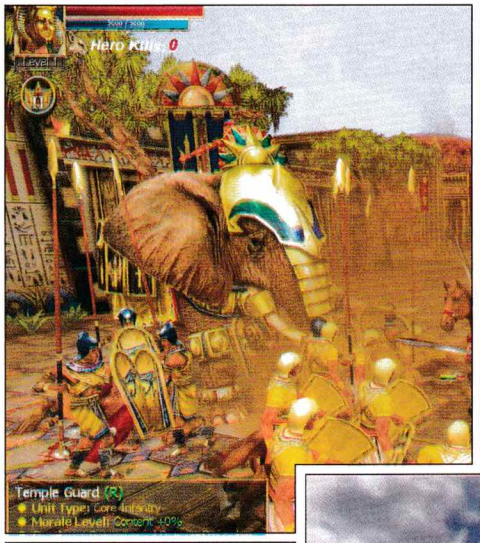
Имате на разположение 4 раси. Това са античните Персия, Гърция, Египет и Рим. Икономиката ви се гради на 3 ресурса – златце, греди и favor. Първите два събирате по добрия стар начин с много селтаци, чукащи дъбчета и златни мини. Вторият се натрупва с битки и строеж на сгради. Докато първите два са нужни за производство на войски и градежи, favor-ът е жизненоважен за levelup на героя и технологичния прогрес на нацията ви. Тук хората наистина са се постарали. Строежите на университети, ковачници и т.н. support структури, в които да разработвате нови технологии е вече отживелица. При всяко качване на ниво на героя ви, ще се отварят нови технологии за откриване. И тъй като неговото развитие става най-бързо с битки, това допълнително бутва динамиката на играта напред. В процеса на игра, ще можете да го екипирате с по-добри оръжия и броня (което се изразява в различни специални атаки и по-голяма издръжливост).

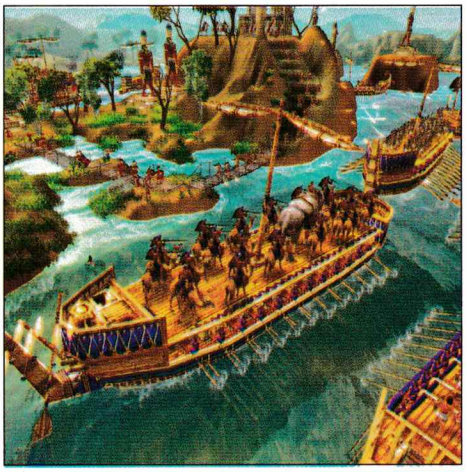
Армията ви се гради от стандартните за жанра единици. Пехотата се състои от мечоносци и копиеносци (пушечно месо), стрелци (за да гърмят по месото) и кавалерия (да гони стрелците и да бяга от копията). По тъч линията имате хийлър и кастър юнити. Въздушни единици и битки няма, но за сметка на това морските баталии са наистина много добре пресъздадени. Една от основните цели на играта е да гони мащаб. За това в началото лесно можете да я объркате с Rome Total War – стотици единици от всяка страна, автоматично формиращи се в взводове от по десетина. Но това е само привидно.

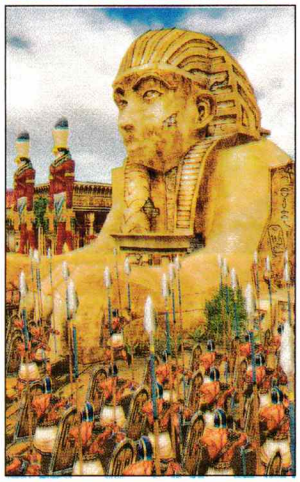
Стратегия без битки е като плаж без пясък

Героят е гръбнакът не само на икономиката, но и на войската ви. Докато го контролирате, той се превръща в машина за масово поразяване (в стандартен режим използва доста слаба атака) и само тогава може да вкара в действие "магиите" си. В името на баланса, чрез показателя Stamina, намаляващ с всяка атака/щети, които сте понесли, не можете да сеете смърт от негово име през цялото време. Но предлага радикални решения на стандартните проблеми – ако ви пречи някоя кула – просто застреляйте стрелците в нея. Или пък се врежете в центъра на вражата пехота и разхвър-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5







ляйте всичко около себе си с един удар. Трябва доста внимателно да преценявате, кога ще влизате в кожата му, тъй като това води до тотално пренебрегване на всичко останало, случващо се по картата. Няма друго заглавие, в което толкова добре да е пресъздадено чувството за епичност при защита/обсада на крепост или армейски сблъсъци. И това става възможно именно заради погледа ви от ядрото на действието, не от периферията му или отгоре.

В някои от мисиите ще ви се наложи да използвате единствено този режим на игра, а това едва ли ще допадне на по-консервативните фенове. Друг малък проблем е сравнително високото ниво на аркадност в тези епизоди.

Също като реализацията на крийчърите от Black and White 2 – механиката на игра е лесно смилаема и лека за научаване, и в същото време и липсва дълбочината, нужна, за да стане реално кефеща. Като преяждане с fast food – тъпчете бързо и ви е вкусно, но след два часа пак сте гладни. И тук идва брилянтната идея за навалните битки, които всъщност неутрализират блудкавия вкус на 3rd Person схватките. Сам по себе си корабът е просто транспортна единица. В зависимост от средствата и желанията ви можете да го подобрите, наемайки по-добър екипаж: войници или моряци. Също така можете да накатерите което си поискате от сухопътните си подразделения, превръщайки кораба си в огромна стреляща платформа или самоходна казарма. Срещу други плавателни съдове можете да изберете дали да се врежете в тях, взимайки ги на абордаж или да ги отстрелвате отдалеч.

Докато сте в режим на птичи поглед можете да ги контролирате, но адреналина, напомпващ се във вените ви, при първото скачане с героя си на вражия борд, е нещо наистина несравнимо, като гейм усещане. Ако успеете да разчистите екипажа, можете да си приватизирате новата лодка, увеличавайки големината на флота си. Реалистично са направени и десантите. За да стоварите пехотата си, корабът трябва да се приближи до брега и за известно време да изгради мини док, по който ръчно да изведете войската си – ценно време, което може да провали опита ви за победа или в случай на защита да ви даде ценни секунди.

Технично

Rise and Fall е много красива, но и много тежка, за нормална игра на високи детайли ще ви трябва машинка доста над средния клас. Но за сметка на това при максимален zoom наистина може да ви висне езика. Кофти впечатление правят някои доста досадни бъгове на AI-то, забиващо безпричинно единиците ви при малко по-тясно пространство. Също така героят стои някак неестествено и феерично сред останалите обекти. Не съвсем високата оценка за геймплей идва от факта, че това си е добрият стар *** (сложи Age of Empires/Empire Earth/Empires: Dawn of the modern world по избор на мястото на звездичките) с опцията за директен контрол над героя. И все пак играта предлага достатъчна доза оригиналност и забавност, за да ме накара за 3 дни да забравя за всичко останало.

Георги Панайотов

Воалът на властта
Сказание за Сарамир III

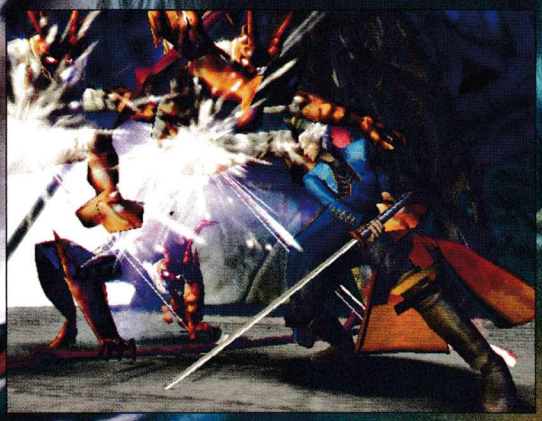
Войната, която раздира древната империя Сарамир, достига върхната си точка. Вещерите вече не са в сянка, а открито налагат контрол над столицата и целия континент, а императорът изобщо няма думата. Армии от чудовища, имунизирани срещу всичко друго освен срещу магия, нападат главните имперски градове.

Фатален шанс
разследва Поаро

Седмици преди да се ожени за млада овдовяла актриса, богатият бизнесмен Гордън Клоуд загива при експлозия на газ в апартамента си. Инцидентът отнема живота на няколко съседи, но не и на двайсет и три годишната му годеница, оцеляла като по чудо, защото била в избата и избирала вино. Семейство Клоуд обаче не вярват, че се е спасила случайно, и наемат Еркюл Поаро.

www.erabooks.net

Щуро приключение с много стил...



PC
XBox
PS2
GBA

Devil May Cry 3

Action | издател: **Capcom / UbiSoft** | **www.devilmaycry.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Video card** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Чували ли сте легендата за Спарда? Демонът, който застанал на стената на смъртните и със своя меч затворил пътя, свързващ нашия свят и този на нечестивите? Освен всичко друго, въпросният демон имал и слабост към женските прелести, така че природата не пропуснала да го дари с две отрочета, братя близнаци. С годините двете дечица все повече осъзнавали, че не се спогаждат много добре и че братска обич помежду им няма. Данте, технически по-младият близнак, си падал по партитата и шумната музика, харесвал да търчи след мадамите. Между другото, може би защото такъв имидж бил популярен, зарекъл се и да защитава света от силите на злото. Другият син на Спарда, Върджил, обичал да се облича със стил и си падал малко самотник. Освен това жадувал за могъщество и не подбирал методите си да го постигне. Тези житейски възгледи довели до това двете полудемонски чеда често да общуват помежду си не толкова с думи, колкото с остриетата на мечовете си. Леенето на братска кръв се превърнало в нещо като извратена наслада.

И ето че година след последната им среща двамата отново се изправят един срещу друг, в третата част на култовата поредица на Сарсот. Това, че от UbiSoft са решили да изкарат някоя и друга кинта като издават конзолни хитове за PC, може само да ни радва. Е, честно казано, не можем да ги обвиним в престараване, защото играта е почти изцяло едно-към едно с PS2 версията. Дори на екрана за настройки на клавишите се мъдри познатият геймпад на Сони. Като връх на всичко, аналоговите стикове на доста падове се засичат погрешно и се налага да контролирате движението на персонажа с десния вместо с левия, понеже няма възможност да ги смените. Разбира се, можете да играете и с клавиатура. Нещата в това отношение са доста добре, като се изключи, че за някои атаки се налага да натиснете наведнъж три бутона, което си е проблем с много клавиатури.

Тъй като това е игра, в която основното занимание е да бъде претрепвано къде каквото шава по екрана (с туктаме някой пъзел, добавен за привкус),

солидната бойна система

е от първостепенна важност. В това отношение DMC3 си има всичко необходимо, че и повече.

В началото Данте може да избира между четири бойни стила, като всеки от тях, в хода на употребата си, се подобрява на няколко степени, позволявайки изпълнението на нови маневри и още по-зрелищни и смъртоносни техники. Стилът може да бъде сменян

графика	5
звук	
геймплей	
общо	5

в началото на всяка мисия, както и по време на самата нея, когато попаднете пред една от статуите на древния бог на времето.

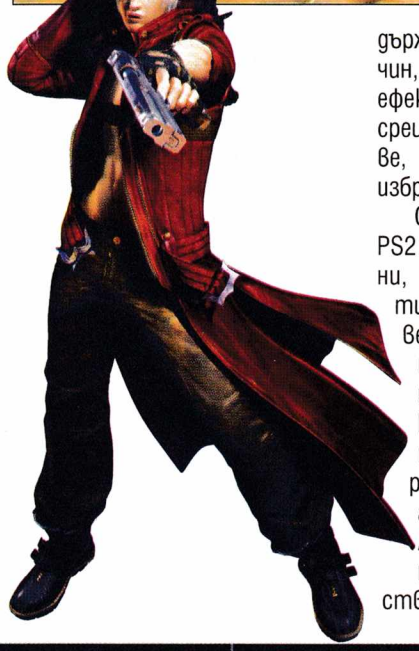
Първият стил е фокусиран върху подвижността и добавя към арсенала ви акробатични номера от сорта на ходене по стените и други трикове, на които и Принцът на Персия би кимнал с одобрение. Вторият стил осигурява майсторство с оръжията за близък бой, добавяйки още повече разнообразие към умопомрачителната ви колекция от начини да разфасовате демони. Третият стил пък прави същото, но за огнестрелните оръжия – с него можете да стъпите на едно ниво с героите от филмите на John Woo. Четвъртият стил е за почитателите на по-защитния геймплей, центриращ се около блокове и контраатаки. В играта има още два стила, но те стават достъпни чак след като претрепете някои от босовете на по-късните нива.

Какъв стил на игра ще възприемете, това си е ваш избор. В DMC3 можете да правите доста щури изпълнения. Примерно, халосвате някой с бронираната си ръкавица, поваляйки го на земята. После скачате върху му и го използвате като сърф, спускайки се надолу по някой склон и същевременно плюете олово от пламтящите дула на двата си пистолета. После скачате от клетата твар, търчите нагоре по стената и тъкмо когато жертвата ви е успяла да се изправи, падате отгоре й, посичайки я с ятаганите си. Изобщо, налице е много грация, която сами трябва да създадете.

Споменах преди малко

статуите на древния бог на времето

Те далеч не служат само за смяна на стиловете. Там можете да си закупите множество полезни предмети, да подобрите огнестрелните си оръжия, да научите нови бойни техники. Как става това? За сметка на душите на поваленте ви врагове. Също така, по време на мисия, само при статуите можете да променяте екипировката си. Все пак, кой би очаквал ефективно да се бори с демони, ако се претовари, мъкнейки със себе си повече от два набора оръжия за близък и два за далечен бой. Изборът ви на арсенал, било то двата изработени по поръчка пистолета и странното енергийно оръжие на древните, придружени от меча на Спарда и тройното ледено нунджако или пък нещо съвсем друго, не е лесно решение. Всяко оръжие не само изглежда и се държи по свой специфичен начин, но е и доста различно в ефективността си – както срещу разнообразните врагове, така и в зависимост от избрания боен стил.



След като играта все пак е PS2 порт без значими промени, графиката е почти идентична с тази на конзолната версия. Не очаквайте динамични сенки или детайлни текстури. Единственото, което PC-то получава като екстра, е по-високата резолюция. Разбира се, има ги и anti-aliasing-ът, и различните видове филтриране, които дори да не присъстват в менютата на играта се доближава до нея.

Макар да е добро предизвикателство, Devil May Cry 3 се минава за няма двадесет часа и то когато го играете за пръв път. Това не означава, че няма да пробвате пак, и пак, и пак. Както може да се очаква от такъв тип игра, има куп режими и екстри за отключване. Освен това, пробването на различни комбинации от умения може дълго да ви занимава, а пък и историята е толкова добре и стилно представена, че дори веднъж да приключите играта, със сигурност от време на време ще ви се прииска пак да й се насладите.

Борис Цветков

До момента, в който завършвам писането на тази статия, все още не съм гледал едноименния филм. Странно е при положение, че първият меко казано ме очарова. И то не само мен. Прекрасната игра на Джони Деп, леко наивната, но с учудващо малко сюжетни луфтове, история и общия авантюристичен дух на лентата събра доста солидна фенска маса. А както всички много добре знаем (или поне тези, които са чели едиториала миналия месец), кино- и гейминдустрията все по-често се хващат ръка под ръка, че и още нещо. Но от всяка връзка може да се получи както нещо красиво, така и пълен отврат.

Йо-хо-хо и бутилка... боза!

PC
PS
PS2
GBA

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Жанр: Action/Adventure | издател: **Bethesda Soft** | **http://pirates.bethsoft.com/** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Бързата работа, слепи ги ражда

Сигурно от интро пасажа във вас започва да се надига лекинкото съмнение, че в случая няма да ви разказвам за геймшедьовър. Е, напълно сте прави. Още от сега казвам – заглавието е недоклатено като айран на Данон. Но си има и хубавите страни. Всъщност момчетата от Seven Stuidos (какво-о, не знаете кои са те...? спокойно, и аз не съм ги чувал, а уж това ми е работата) явно са били под пара да се вмъкнат в датите на филмовата премиера, но с удоволствие биха вложили още половин година бачкане. Играта излиза едновременно за две платформи – PC и PS, като имам странното усещане, че на компютърните фенове се е паднал гадният порт. Та играта, даже readme си няма, и това е само началото.

Из морета и океани

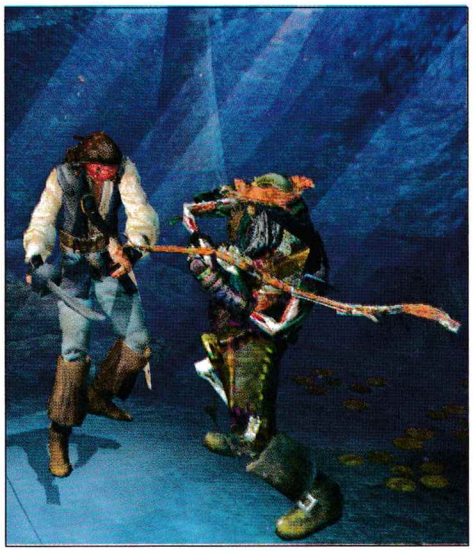
Историята на Пиратите ще ви отведе някъде в средата на първия филм и атаката на Черната перла. Оттам нататък полека-лека ще се придвижите по сюжета на втория. Тези от вас, които вече са ги гледали, да скипнат следващите редове. В общи линии се разказва за пиратския капитан (но без екипаж) Джак Спароу (Джони Деп) и неговия... хмм, приятел по неволя Уил Търнър (Орландо Блум, който слава Богу е без дълга коса и женствен изглед). Двамцата попадат в една странна серия от събития, която буквално ги сблъсква с Елизабет – дъщеря на местен губернатор. Тримцата се засилват да разплитат проклятието на пиратско съкровище. В хода на играта ще обходите почти целия карибски басейн и емблематични за пиратската литература местенца, като остров Тортуга например, та чак до ледниците дълбоко на север. Това, което въздига историята на филма, а и на играта, е присъствието на леко изкрейзилия пиратски капитан, който успява да превърне дори семпли реплики в култови сцени. Както и да е, това е един от малкото плюсове на геймката.

Hack and slash

Във всеки един момент ще играете като Джак. Негови съотборници, над които също ще можете да поемате контрол, са Уил и Елизабет, в зависимост от сюжетната нишка. Всеки един от тримата е идентичен по сила и методика на ударите, различават се само по специалните умения. Концепцията на играта е следната: различни, не много широки, но за сметка на това силно праволинейни нива. Всяко от тях е разделено на сектори. Всеки сектор започва и свършва с кратък диалог, а помежду ви се изсипват различни гадове – като руски кашици, щурмуващи Курската дъга. Тук-там има по някоя и друга ръчка за дръпване/бутване, колкото да не е без хич и с това приключват пъзелите, а и нещата за правене. Разполагате с две атаки – за близък бой и на разстояние. В зависимост дали сте с Джак или с Уил ще можете да мятате запалителни бомбички или брадви.

Като се досещате, говорим си за пирати, а какво е логичното оръжие на пи-

графика	
звук	
геймплей	
3 общо	



рата... не, не е DVD записвачка, голям хард и бърз интернет, сабя е... и тихо за останалото, че нали знаете за агент Боп. Уви, феновете на Омнимуша и други заглавия с ръкопашни оръжия, ще останат силно разочаровани. Дори след като свикнете с

безумните контроли

ще установите, че битките са си все така скучни и монотонни. Да, имате възможност да удряте бавно и силно или бързо и леко, и дори да навързвате няколко движения в различни комбота. 20 минути експерименти показаха, че независимо дали правите специалните движения или просто безцелно се набирате на двата клавиша, ефектът е същият – нещата около вас мрат. Тъй като из нивата събирате различни ковчежета, пълни с монетки, можете да изхабите тези парички, за да си купите нови умения или да си подобрите атаката. Ефектът отново е клонящ към тотално нулев. Дори визуално атаките не се подобряват, а степента на полезно подскачане пред и зад врага все още си остава пълна мизерия за мен. Добавете към това и напълно неестествения физичен енджин, "откачането" на сабята от ръката ви и настроението съвсем се спича.

Може би нещата щяха да изглеждат по друг начин, ако AI-то на опонентите беше по-редовно. Ама и то е като познанията на седмокласници на предварителни изпити – хич го няма. Добре че предлага милата и комична картинка да боцкате някого по задника, без той изобщо да благоволи да се обърне. Има малка наченка на мозък само в битките с босовете. Но тъкмо като се израдвате, че има някакъв пониз, с който да бутнете дебелия чичко, и се оказва, че просто много бой пак върши работа. Именно това съсипва удоволствието от играта. Първите два часа наистина е интересно, но до края лошите се променят само като скинове, не и като умения, още по-малко като ниво на заплаха. Все пак да не бъда прекалено критичен, това е добрият стар beat'em up геймплей, който от доста отдавна не сме виждали.

Fun статусът

на играта се вдига доста драстично, ако приложите опцията за кооперативна игра. На един екран двама души могат да изиграят историята, което е, първо, доста по-приятно от соло гейменето (бирата, закачките и всичко останало), а и доста по-бързо. Защото както опонентите, така и компютърно воденият ви съюзник, не блести с IQ и често просто си седи и медитира, докато някой зъл пират го клеца по дупето с чекийката си.

Порт, ама не Роял

Камерата може да ви доведе до истерия. Графиката е дървена, анимациите – също. Пак за сметка на това е толкова красиво неоптимизирана, че на машина, поела могъщо системните изисквания на Pray, влачи та се къса на големите мелета. Специално проверих – няма slow-то ефект в битките – просто ниско FPS. Единственото, което спасява заглавието от голямото 1 като оценка, е присъствието на Джак зи пайрът. Джони Деп е дал гласа си, успявайки да пренесе на мониторите ви цялата харизматичност на героя си. Но една птичка пролет не прави и играта е в най-добрия случай на долната граница на средното ниво.

Просто ако имаха малко повече време, пичовете можеха да спретнат заглавие, което да ни отнесе тиквите – малко по-добър енджин, малко по-изпипана бойна система, малко повечко пъзели и интеракция с околната среда. Ех, мечти, но предполагам, че ще има още едно заглавие около третия филм от серията и дано дотогава хората да са си научили урока.

Георги Панайотов

P.S. Не се бъркайте по това, че играта е пусната от Bethesda – разстоянието между карибските пирати и последния Oblivion е с дължината на американска магистрала.

В настоящето към 90% от стоките и услугите, които можете да закупите, са груб полуфабрикат. Разликата между повечето продукти се крие в търговското име и повърхностното заглаждане на ръбчетата. Ако искате пример, просто разгледайте таблата на някоя нова шкода, фолксваген или ауди и открийте съвпадащите копчалъци. Е, на пръв поглед и настоящата игра Micro Machines V4 оставя абсолютно сиво и масово впечатление. Геймката излиза едновременно за няколко вида конзоли и PC, без откриваеми разлики в контрол, графика, звук и т.н. Първоначално имаме чувството, че духът на ширпотребата се е развихрил като за последно. Но... но при второ вторачване повечето фриволни елементи престават да дразнят. Номерът е в това, че въпреки леките си недостатъци, геймката предлага отявлено безумно действие, което може да зарадва и отнесе всекиго. Освен това някои геймъри от по-старото поколение със сигурност ще си спомнят, че преди години Micro Machines беше легенда...

Лудост на колелца!

PC
PSP
PS2
DS

Micro Machines V4

racer | издател: Codemasters | http://www.codemasters.co.uk/ | хардуер: 800 MHz, 256 MB RAM | мултиплейър: Yes/No | CD: 1

Сериал

Както си и следва от четворката в името, MM V4 е поредната игрица в славна и донякъде позабравена поредица, посветена на леко западнала марка детски колички. Действието на новия епизод както и това на предците се изразява в поредица безумни гонки, организирани с миниатюрни возила по терени от рода на маси за билярд, кухни, покриви, музеи и т.н. Като модел на игра MM V4 предлага няколко сингълплей начинания и сравнително добър мултиплейър. Трътките, които идват в отделните два модела геймплей, са типични. В единичното геймене наша милост усъвършенства уменията си и отключва стъпка по стъпка предложените карти и коли, докато в груповата игра основният мотив е тоталната победа над жив дишащ опонент.

Арсенал

Най-забавната част, вмъкната в играта, са всевъзможните бонус оръжия, разхвърляни по пистите. Количките минават върху тях и ги зареждат автоматично. Micro Machines V4 предлага изключително голям брой артефакти, с които можете да забавите или размажете конкуренцията. Каталогът на колекцията започва с класическите ракети и картечници и завършва с гигантски чук и зарчета-бомби.

Повечето от предложените пуцала позволяват няколко изстрела, след което просто изчезват и освобождават място за следващото чудо, което може да се прибере от пистата. Използването на всичките тези шукаритети допринася изключително за цялостното усещане на играта, а единственият лек недостатък е, че самото джиткане като концепция е толкова невротично, че точното нацелване на който и да е от опонентите е изключително трудно. Изключително дразнещ момент е, че въпреки повечето невъобразими ситуации компютърно генерираните лоши индианци са невероятно точни и дори от време на време забавят ход само и само, за да изчакат и изпуцат человеко управляемата конкуренция.

Писти

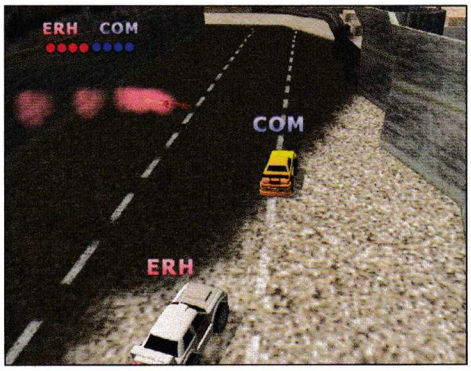
Освен опонентите, които се опитват да ви размажат по всякакъв възможен начин, околната среда, в която се провеждат състезанията, предлага безброй опасности, които могат да затрият наша милост. Най-класическите препятствия по пътя са от рода на добре познатите ни дупки и пропасти. Падането от маса за билярд или кухненския плот са неща, които малките колички не обичат. Други по-забавни перипети включват нажежен котлон и ютия, включен ъглошлайф или бавно-търкаляща се масивна точилка. Смъртоносността на повечето обекти по картата не е голяма, но и в никой случай не трябва да бъде подценявана, особено от начинаещите „състезатели".

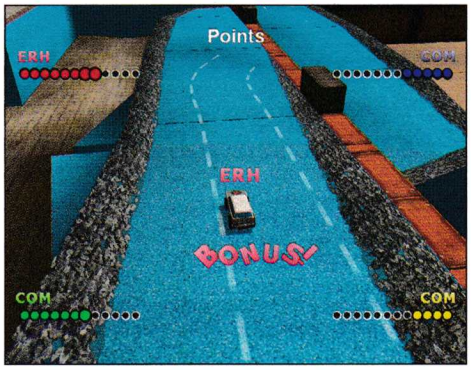
Гараж

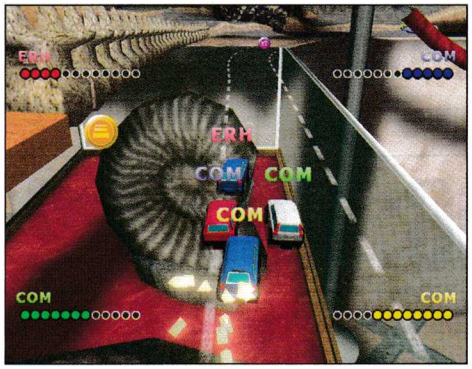
Самите колички, предложени в Micro Machines V4, са изключително много. Играта съдържа симпатично количество основни класове возила, които, от своя страна, се разделят на допълнителни подгрупи. Разликите между отделните машинарии не се долавят в началото, но след няколко дена джиткане човек може и да придобие усещане за вариациите на управляемите чудеса. Независимо от девиациите, всички четириколесните зверове имат една обща черта и тя е ужасно луд контрол. Машинките реагират светкавично на всяка подадена команда. Управлението изисква поне малко прецизност (трудно постижима без наличието на истински аналогов джойпад). Ако противникът е един и нивото на трудност е ниско, проблемите по пътя към победата са малко, но с вдигането на нивата хаосът се задълбочава, което си и изисква натрупване на опит в контрола на машинките.

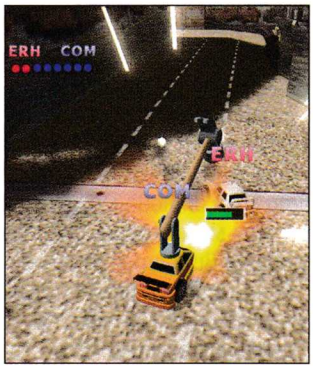
За сметка на това управлението на менютата на самата игра е изключително тромаво. Проблемът е в многоплатформената основа на играта - авторите не са се постарали и на йота да проме-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5









нят, която и да е джвъчка по контрола. В резултат на това клавиатурата се превръща в огромен джойпад, а разходките из „прозорците" се трансформират в малък кошмар поради факта, че всичко се управлява с два бутона и половина.

Милиони пиксели и стерео

Картинките на геймката не са нищо специално. Отделните нива и колици са изключително симпатични, но не предлагат върхови усещания и духовни претръпвания. Проблемът е в това, че цялото действие е дотолкова раздвижено и понякога объркващо, че на човек му е изключително трудно да проследи, пък камо ли да оцени видеото, предложено от играта. Техническият недостатък на визуалната част на играта е, че от време на време картината изопачава или не показва достатъчно добре трасето, което води до загуба на време или просто излитане от терена.

За радост или съжаление при втората сетивна част на играта – звукът - положението е абсолютно аналогично. Нещата, които се случват по екрана, са толкова много и предизвикват и изискват толкова много внимание, че ушите, или поне нервните сигнали, които се подават от тях към мозъка, спират на някое примитивно равнище, което най-много да предизвика незабележим рефлекс, останал в телата ни още от времето, когато хрилете и люспите са били върхът на еволюционната мисъл…

Финал...

Въпреки леко постното си изпълнение по отношение на аудио-визията и тотално конзолното си поведение, Micro Machines V4 е много лека за смилане игра. Феновете на старите геймки от комплекта имат шанса да се позабавляват отново, а всички онези, които се докосват до серията за пръв път, ще бъдат изненадани приятно, без излишно натоварване и последващо съжаление по изгубеното време.

Стефан Хаджиев

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
вашият портал към света на билетите

Twisted Sister
Lordi
Testament
Fear Factory
Goldie
Whitesnake
Любе
Raul Paz

Купете билет за най-новите прояви от мрежата на TICKETSTREAM BULGARIA
Електронни билети (e-tickets) на адрес: www.ticketstream.bg; Тел. 02/ 981 38 59

Римейк на един от бащите на рейсинг игрите

PC
XBox
PS2
GBA

OutRun 2006: Coast 2 Coast

жанр: **Arcade Racing** | издател: **SEGA Europe** | **http://www.outrun2006.com** | хардуер: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Ако трябва да говорим за наскоро излязлата геймка OutRun 2006: Coast 2 Coast, то със сигурност ще трябва да се върнем 20 години назад във времето. В противен случай рискуваме всеки, докоснал се до нея, да остане с впечатлението, че е грозновата, адски проста и не достатъчно зарибяваща. Истината обаче е точно обратната. OutRun води своето начало от 1986 година, когато SEGA решават да пуснат един от първите рейсинг симулатори. Естествено, мислейки в тази насока, те са разбрали формулата на успеха –

"Едно ферари с цвят червен и руска мацка от дясната страна"

Така се ражда и концепцията за OutRun. В тази геймка няма значение дали двигателят е 8 или 12 цилиндров, както няма значение и броят на винтилите. Единственото важно нещо е стабилно натиснатата стрелка напред и внимателното боравене с контролите в завоите. Ако се справяте с това, то OutRun 2006 може да ви предложи доста приятни преживявания.

За мен срещата с OutRun 2006: Coast 2 Coast беше свързана с много топли чувства. На момента в главата ми се върнаха спомените, свързани със зали, пълни с аркадни автомати и "батковци", забавляващи се с въпросната игра. Новата версия е доста поосвежена, но е съхранила най-добрите неща от старата.

Любопитен факт е запазената дървовидна структура, която беше емблематична за играта. Това означава, че когато започнете на трасето "Сан Франциско" например, в края на пистата ще има две разклонения – "Дивия Запад" и "Великденските острови". Така, в зависимост от избраната от вас посока, ще карате на трасе по ваше желание, в чийто край отново можете да избирате между други две. Ако идеята не ви е станала особено ясна, със сигурност ще трябва да опитате играта, за да проверите тръпката при

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

OUTRUN МАНИЯТА

OutRun е от игрите, които имат и неофициални продължения: OutRun Europa, Battle OutRun и OutRun 2019. Това само потвърждава колко много хора са се увлекли по магията на тази геймка, че чак и до ден днешен славата ѝ се носи от уста на уста. През 2001 година във филма Дони Дарко например има сцена, в която главният герой играе Outrun с приятелката си. Талиб Квели пък има парче с DJ Quik, наречено "Put it in the Air", което използва семпли от Outrun.

РЕТРОСПЕКЦИЯ

Ако сте прекарвали много време по аркадните автомати, със сигурност трябва да сте попадали на игра със заглавие Turbo OutRun. Тя излезе през 1989 година и беше продължение на OutRun, където целта беше да се обиколи Америка. Трасетата започваха от Ню Йорк, приключваха в Лос Анджелис и бяха разделени на 16 части. Саундтракът в тази геймка беше доста порокаджийски, за разлика от дискозвука в оригиналната игра.

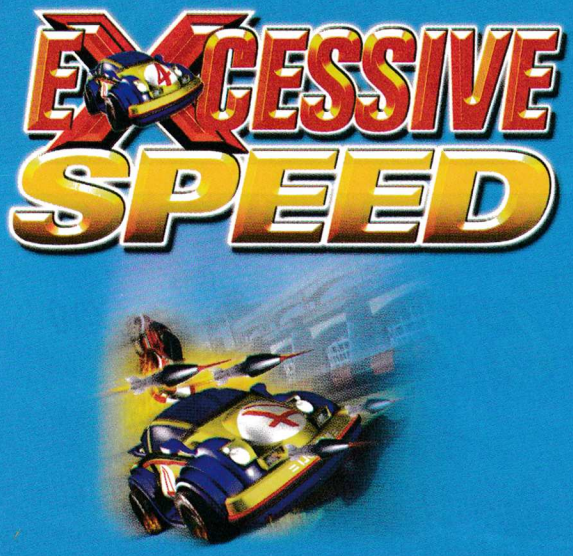
Друго продължение на класическата геймка видя бял свят през 1992 година и се наричаше OutRunners. Освен че в него играчът можеше да избира различни видове коли, присъстваше и възможност за игра от истински модел на кола! Само по себе си това беше революционно, защото за първи път геймърите имаха възможност да седнат и да заживеят в играта, а не да се скупчват прави пред екраните на аркадните машини. Малките колички бяха доста семпли, но създаваха усещане за реален автомобил, особено с динамиката при завоите и вибрациите във волана.

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА *EXCESSIVE SPEED*

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА



Excessive Speed е заглавие, което предлага бурни емоции с бензинов дух чрез седем различни модела колички, състезаващи се на цели 14 писти. Ще мерите сили и посредством богат арсенал от 17 вида оръжия и екстри, сред които ракети, самонасочващи се снаряди и картечници. Предлагат ви се както различни режими на самостоятелна игра, така също и надпревара с приятели.

А системните изисквания са подходящи за почти всеки компютър:

ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP, Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 2MB Video

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

този тип каране.

Друг режим, добавен от SEGA, е възможността да изпълнявате

изискванията на приятелката ви

Тя ще ви задава задачи, като да блъскате другите коли например, да избягвате извънземните по пътя, или да избягвате сблъсъци с конвои от тирове. В игра като Outrun дори катастрофите не са проблем. Ако ви се случи да ударите някой пред вас, той просто ще се превърти на 360 градуса. Вследствие на това ще се озове пред вас и ще се окаже, че единственото, което се е случило, е, че вие сте му осигурили преднина.

Независимо от режима, който сте избрали, геймплеят винаги ще си остане един и същ. Все пак, той е запазен в този си вид от 1986 година и е доказал, че може да бъде адски пристрастяващ. Опростените контроли, семплата графика, доброто чувство за скорост, мега разнообразните трасета, червените ферарита и русите мацки са сигурен коктейл, който носи наслада в летните жеги.

Нещо интересно, което със сигурност не трябва да бъде изпускано, е римейкът на оригиналния саундтрак от OutRun. Карайки из множеството терени, можете да изберете мелодия от списъка с песни, която да слушате в оригинал или новата версия, ремиксирана специално за версията от 2006 година.

За финал ще препоръчам OutRun на всеки фен на компютърните игри, защото тя е от тези класики, които със сигурност оставиха отпечатъка си върху гейминдустрията завинаги. Не би трябвало да има уважаващ себе си геймър, който никога да не е опитвал OutRun. А ако има, то сега е неговият шанс за промяна!

Орлин Широв

ПОРТОВЕ НА OUTRUN ЗА...

Аркадни автомати (1986)
Sega Master System (1987)
Commodore 64 (1987)
Amstrad CPC (1987)
Sinclair ZX Spectrum (1987)
MSX (1988)
Commodore Amiga (1988)
Atari ST (1989)
PC-DOS (1989)
NEC PC Engine (1990)
Sega Mega Drive /Sega Genesis (1991)
Sega Game Gear (1991)
Sega Saturn (1996)
Mobile Phone (2004)
PlayStation2 (2006)
PSP (2006)

3D

OutRun се сблъска с 3D графиката едва през 2003 година, когато се появява OutRun 2. В тази версия за първи път колите в играта бяха лицензирани возила на Ферари. Енджинът, с който SEGA бяха реализирали триизмерната графика във втората част, беше този от Crazy Taxi. През 2004 година на бял свят се появи разширената версия на OutRun 2, озаглавена OutRun 2 SP. В нея на разположение бяха адски много трасета, както и няколко нови коли, сред които и 512 BB и 250 GTO. През 2004 Outrun излезе и с версия за Xbox. Освен за PC, тази година OutRun 2006: Coast 2 Coast ще се появи и във версии за PlayStation 2, PlayStation Portable и Xbox. Трасетата, включени в нея, са комбинация от тези, които се срещат в OutRun 2 и OutRun 2 SP, а колите за първи път са повече от 6.

Gaming BG

Признавам – преди три години съчетанието „кибер" и „спорт" предизвикваше у мен спектър от чувства, които могат да бъдат поставени в скалата между недоумение и насмешка. Така беше и не се срамувам да го призная сега – три години от времето, когато постепенно, стъпка по стъпка започнах да запълвам със смисъл това съчетание – и в думи, и в дела. Познавам прекрасно усещането на прохождането в сериозния „гейминг" – наивността и заблудите, които са неизменна част от израстването. В този смисъл разбирам прекрасно реакциите на хора, които тръгват по пътя, изминат от мен (а и от немалко други), в определени проблемни ситуации или такива, които на пръв поглед изглеждат като знаци за прогрес и усъвършенстване.

Незрялостта на българския гейминг – това не е единствено незрялост на играчите, това е незрялост на системата в България. Тя е канавата, върху която се градят кулите от амбиции на голям процент от „про"-геймърите. Канава, която се формира от няколко големи липси:

1. Турнири – регулярни и с добри наградни фондове. Къде са те? Защо трябва да са регулярни – защото това създава навик, традиция и формира мислене, насочено към сериозността на начинанието, наречено гейминг. Защо трябва да са с добри наградни фондове – защото това е стимул, защото е и залог за качество.

Имаше ги като че ли повече преди години, но сега, струва ми се, са рядкост. Клубовете вероятно умират – особено в големите български градове, където хората притежават повече средства за закупуване на собствено PC; където мрежата от интернет доставчици е много по-развита, конкуренцията – по-голяма, цените – по-ниски, и като цяло – услугите на добро ниво. Клубовете нямат финансов интерес от турнири; те се оттеглят от тази дейност. Кой трябва да дойде на тяхно място – спонсорите и онлайн лигите (с евентуални LAN финали). Спонсорите едва ли биха влагали в рекламата на клубове, което де факто би се случвало, ако дават пари за провеждане на големи LAN клубни турнири. Но спонсорите биха могли (и трябва) да осъзнаят ползата от себерекламирането си в онлайн сървърни състезания, които биха им осигурили широка публика с модерно мислене и консуматорско предразположение. На сегашния етап този компонент – сериозните спонсори, които да предоставят случването на големи турнири, (почти) не съществува.

2. Медийно промотиране – не просто реклама на даден турнир, даден клан, даден играч, а информация за случващото се – тук и по света. Не зная точно на кое място завърши България последните Олимпийски игри, но повечето българи са имали възможност да следят изявите на нашите състезатели. Те вероятно знаят за 61-вото място на един или 107-то място на друг български олимпиец, но съвсем не са наясно с това, че България има световен шампион и трети в Европа по WarCraft, бронзов медалист на световно първенство по StarCraft, европейски вицешампиони по CS, 9-ти в света по FIFA и NFS. Това е печално.

3. Организации, които реално да работят за развитието на прогейминга. Не просто една или две федерации, които къде повече, къде по-малко си съперничат и пречат, а организации на самите геймъри – кланове в най-популярните дисциплини, които със своята масовост и активност могат да допринесат за генерирането на спонсори и медийно отразяване. Едва ли в момента има повече от 3-4 сериозни структури, които да носят въпросния потенциал и съответно техният брой е крайно недостатъчен.

От общото, социалната предпоставеност, непременно трябва да премина към частното – индивидуалното: незрялостта на българския геймър.

Аз притежавам малък клуб и от години имам възможност да наблюдавам процеси в една умалена извадка на това как у индивида се развива интерес към определена игра, как много часове, пари и психически усилия се прахосват по един не канализиран, неорганизиран и в крайна сметка безпътен устрем да се овладее играта, да се стане номер едно... е, ако не на някакво национално, турнирно равнище, то поне сред компанията, групичката от приятели и неприятели, където да се докажеш като майстор. Това е загубена енергия и време. Казвам го с абсолютна убеденост, защото не намирам за естествено да се играе определена игра по 3-4 часа ежедневно, ежеседмично и ежемесечно в продължение на години и целите всъщност да остават толкова дребни, толкова, че де факто да обезсмислят целия реален труд, вложен във времето. Хората всъщност не осъзнават, че часдва на ден за седмица или месец, или даже малко повече – това е хоби; но месеци, години игра – това вече прераства отвъд обикновеното удоволствие от играта, желанието да „убиеш" време и преминава към потенциално професионалната сфера на занимания. Тази крачка българският геймър така и не я прави – наистина, защото ги няма турнирите, но и защото когато, макар и рядко, те се случват, той предпочита да остане в затворената си група, в малката си куличка от слонова кост и така да обезличи в частност собствения си напредък (доколкото го има) и като цяло бездруго обезлюдената сцена на българския гейминг.

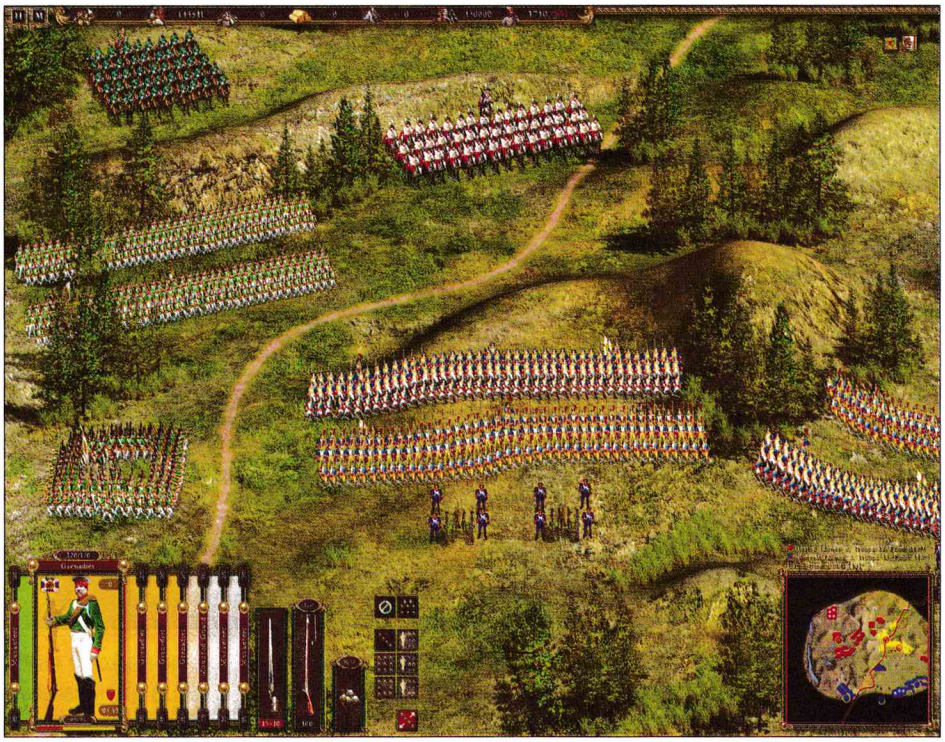
WCL е един опит да се раздвижи този начин на мислене и стагнацията, в която се намира България в сферата на киберспорта. Но процесът е двустранен и ако реакциите на крехкото гейминг общество се окажат неадекватни, типично по български изпълнени с подозрения и задни мисли, то каквато и да била инициатива, с колкото и ентусиазъм и добри идеи да е водена тя, е обречена на провал. Впрочем, българите сме свикнали на това – провалите. Дано този път излезем от тази мрачна матрица.

Ивайло Антонов

Националните квалификации за WCG 2006 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG | ЕВРОКОМ кабел | PLESI | PERSY | CANYON

Cossacks II: Battle for Europe е самостоятелен експанжън, което значи, че е ненужно да си купуваш оригинала, за да го подкараш. Това е добре, макар че феновете на реалновремевите стратегии едва ли са се разминали с него, тъй като заглавието е класика в жанра. Battle for Europe е изградена на основата на своя предшественик Napoleonic Wars, в която ставаше дума за Наполеон Бонапарт и политиката на Франция при неговото управление, поражението му, заточването му на остров Елба, по-късния му опит да си върне властта през стоте дни, поражението при Ватерло през 1815 г. и накрая изгнаничеството му на остров Света Елена, където остава при най-строг режим до смъртта си. Динамичният живот на великия френски деспот предполага и създаването на една исторически достоверна и интересна игра, каквато е Napoleonic Wars.



„Който е спечелил време, той е спечелил всичко." - Жан-Батист Молиер

PC
XBox
PS2
GBA

Cossacks II: Battle for Europe

RTS | издател: **CDV** | **http://www.cossacks.com/** | хардуер: **P 1.5 MHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

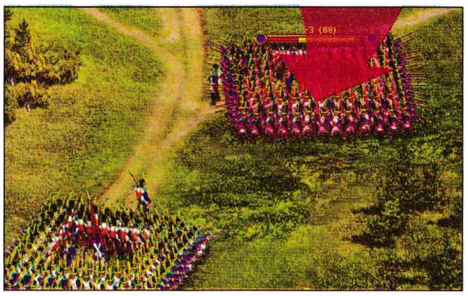
Какво обаче добавя Battle for Europe? Сигурно ще се изненадате, но

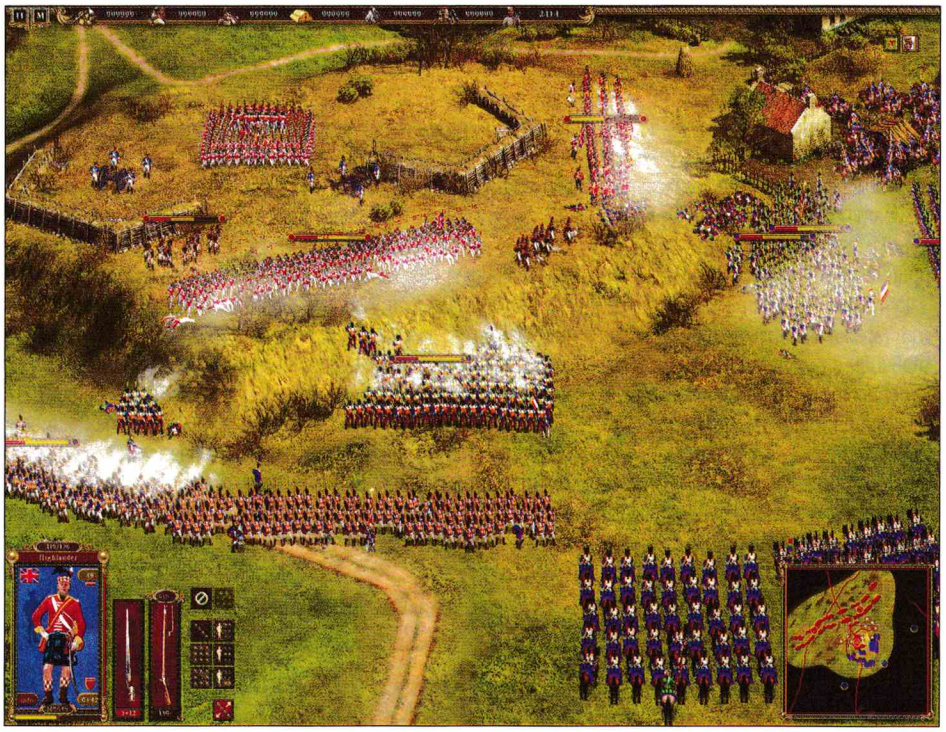
цели три знаменити сражения

са били пропуснати досега в Cossacs II – при Ватерло, при Лайпциг и при Бородино. Именно там ще можете да мерите милитаристичните си способности в настоящия експанжън. Увеличен е и броят на нациите (вече са девет), има 10 нови бойни полета, 4 нови кампании и въпросните 3 нови исторически битки.

Всяка индивидуална кампания предлага от 5 до 7 мисии, цялата сингълплейър кампания е конструирана като реалновремева, но има и възможност за походова битка. Картата на Battle for Europe е разделена на 24 провинции. Методите ви за доминация са чрез дипломация, мир, война, договорености, съюзи, търговия и всичко, което би могло да допринесе за пълна победа над противниците. Позволено ви е да се съюзите с най-много 7 от своите съседи, като извън този кръг остават само 2 противника.

Играта, разбира се, има и мултиплейър. Освен стандартен режим, има скърмиш кампания, която е бърза битка от типа "всеки срещу всеки". Тя е предвидена и за сингълплейър и е базирана или на





графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

реални исторически събития, или на случайно избрани от играча.

Скърмиш кампанията е реалновремева. В началото започвате само със селяни, които трябва да събират ресурси, с които да построят казарми за войниците. Както и в други Cossacks игри, ще трябва да се грижите за морала на своите войски, и да следите нивото на умора и изтощение. Лидерите на войските могат да поведат в битка големи армии и единично. По-добре е да съберете колкото се може повече опит за тях, така че да можете да управлявате по-бързо гигантски легиони.

Сингълплейър кампанията пък е концентрирана около историческите битки и събития, и позволява на играчите да контролират народите на Германия, Полша, Испания и разбира се, Франция. Старите нации също присъстват – включени са и Австрия, Русия, Прусия, Британия, Египет. Като цяло всяка нация има свои

способности или пък недостатъци

но трябва да се признае, че Battle for Europe е добре балансирана.

Когато двете армии се срещнат, играта се премества върху карта на бойното поле, където и двете страни се движат в реално време. Картата представлява голяма част от някаква територия с различни села и градове, свързани със система от пътища, като всяко едно поселение снабдява с различен ресурс - примерно руда или въглища. Ако овладеете такова поселение, придобивате достъп над съответния ресурс.

Прави впечатление, че AI-то на играта е значително подобрено в сравнение с оригинала. Преди изкуственият интелект се задоволяваше да изпраща към играещия армии на периодични вълни и толкова. Сега той изглежда далеч по-притеснен примерно да пази усвоените ресурси, които се намират далеч от неговата територия или да напада, докато твоите хора са заети с презареждане на оръжието, грижи се за подредбата на формациите и използва кавалерия за разузнаване.

Малко е странно, че разработчиците са решили да нарекат този експанжън Battle for Europe, след като това е името на друга съществуваща кампания, която е част от Napoleonic Wars.

Графично детайлите и околната среда не са лоши, но според мен са далеч от модерните RTS-игри. Експанжънът

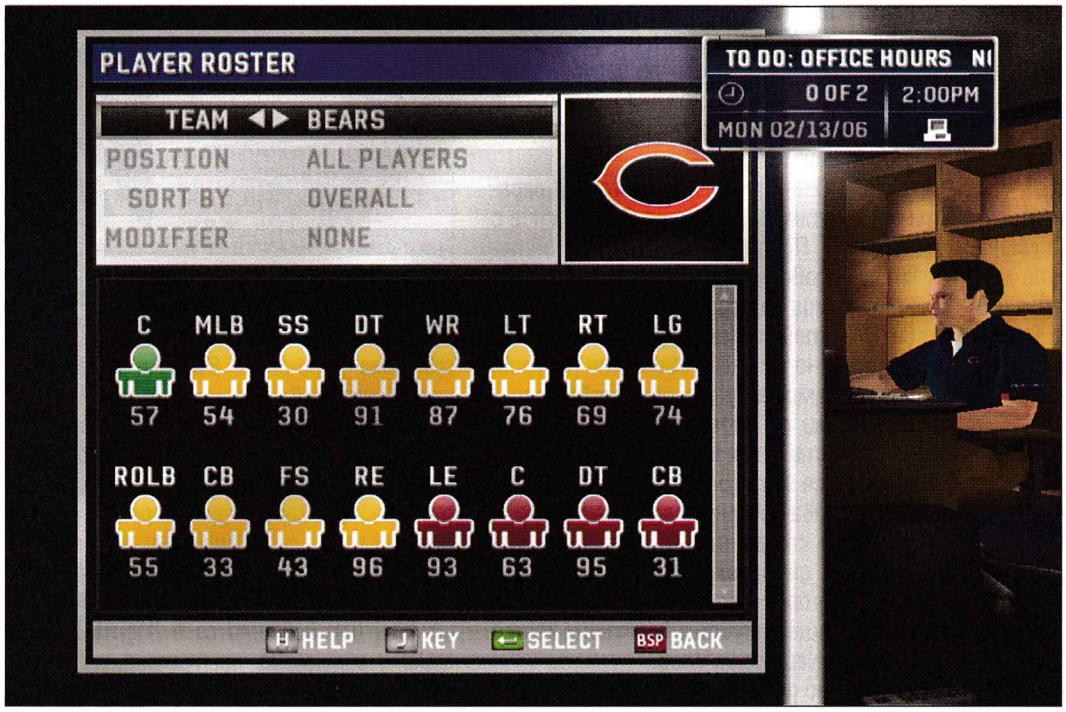
не е особено подобрен

в сравнение с оригинала. Всъщност разликите доста трудно се виждат. Все още няма 3D гейминг, тоест ако искате да приближавате или завъртате камерата, няма да ви огрее. Въпреки че играта е много назад в сравнение с най-новите стратегии, тя има едно безспорно предимство – богата е на исторически данни. Ако сте фен на историята, това е вашата игра, тъй като е изпъстрена с достоверни факти, детайлизирани мисии и освен това се развива с бавни темпове и няма да ви стресира. През 18-и и началото на 19-и век войната се е водела именно така – обмислено, претеглено, на подходящ терен и в подходящо време. Чак тогава хиляди мъже са се изправяли един срещу друг, подредени в редици, маршируували са по бойното поле, а след това са стреляли по противника, докато едната страна не се удави първа в море от кръв. За да усетите класиката на подобен род битка, не пропускайте Cossacs II: Battle for Europe.

Свилен Енев

ЛЮБОПИТНО

- Наполенон е един от най-просветените владетели в историята.
- Поставя още няколко членове на фамилията Бонапарт на няколко трона в Европа.
- Говори френски език с ясно изразен италиански акцент през целия си живот и не пише граматически правилно.
- Негов племенник на име Наполеон III управлява Франция през втората половина на 19 век.

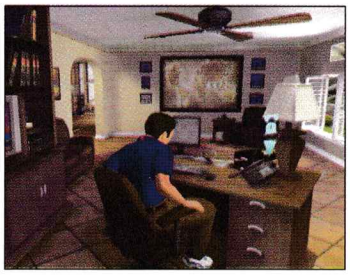


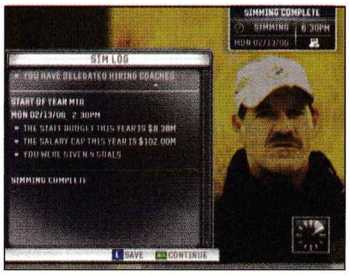
Футболен мениджър... Американски футболен мениджър!

PC
XBox
PS2
GBA

NFL Head Coach

Sports Sim | издател: **EA** | **www.easports.com/nflheadcoach/** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**





Много от вас знаят какво представлява жанрът "футболен мениджър". Бас хващам, че колкото хора го харесват, толкова и не могат да го дишат. Това се дължи на факта, че този тип геймки или грабват за цял живот, или отвращават с пълна сила още на пръв поглед. Естествено, това зависи най-много от факта дали си падате по спорта, който ще менажирате, или въобще не знаете за какво става въпрос.

Докато при футболните игри от много години има двете конкуриращи се заглавия и феновете могат прецизно да избират чия интерпретация е най-добра, то при американския футбол нещата са малко или повече едностранни. Единственият разработчик, който населява този бранш, е Electronic Arts – компанията, която от сума ти време пуска Madden NFL сериите. Преди няколко години тя запълни и една нова ниша с издаването на NFL Street, която е насочена към играта на футбол (така вече ще наричам известния в България като "Американски футбол" спорт) в кварталния заден двор. През последните години, дори серията Madden правеше плахи опити да интегрира мениджър и симулатор в едно. Тази година обаче EA са решили да действат поразлично.

NFL Head Coach е футболен мениджър, който се фокусира именно върху умението ви да обучавате и наставлявате играчите, сформирайки перфектен тим, а не върху способностите ви да ги управлявате по терена. В този смисъл NFL Head Coach е ролева игра, посветена на футбола, където вашето място ще е на мениджър на футболен отбор. За съжаление в България този спорт е повече от непопулярен и всички малки екстри, които EA са подготвили за геймърите, едва ли ще бъдат оценени. Такива са например култовите реплики на треньори от NFL, които се появяват през цялото време.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

"Нека ви кажа какво значи да побеждаваш...

...трябва да имаш желание да продължиш след другите, да работиш повече от тях и да даваш повече от всеки друг", "Най-доброто постижение не е никога да не падаш, а да можеш да ставаш всеки път, след като падаш". Това са само две от посланията на великите треньори в NFL, които, както сами виждате, са изпълнение с житейска мъдрост.

Друг елемент, който Electronic Arts са добавили в геймката и който придава силна реалистичност на продукта, са TV включванията, които разказват за вашите постижения. Тези, както и други малки детайли, придават на геймплея усещане за истинност и интерактивност, което в мениджърите за европейски футбол е по-скоро претупано.

От стратегическа гледна точка вашата особа ще трябва да стои в офиса си и да решава какво ще се случва с отбора за в бъдеще. Това включва задачи, свързани с определяне цените на билетите, селекция на нови играчи, стратегии за игра, намиране на спонсори, дори откриване на подходящ ресторант за прекарване на обедната почивка.

Процесът на менажиране

по време на срещи е решен много приятно. Тогава NFL Head Coach заприличва леко на стратегия в реално време. Вашата задача няма да е да контролирате играчите, а просто да им давате указания за стратегията. В американския футбол треньорът на отбора винаги има хендсфрий, което му осигурява директна връзка с куотърбек-а на отбора и по този начин комуникацията между него и отбора е постоянна. Така и в NFL Head Coach можете да давате моментални наставления на вашите играчи и да променяте изходите на мачовете в движение.

Въпреки редицата малки проблеми, NFL Head Coach е много приятен футболен мениджър. Реализиран доста по-интерактивно от консервативните европейски футболни мениджъри, той дава един добър урок как трябва да се подхожда към такъв тип спортна ролева игра. Надявам се, че следващата година NFL Head Coach ще бъде още по-добър и малките проблеми с интерфейса и геймплея ще бъдат решени.

Орлин Широв

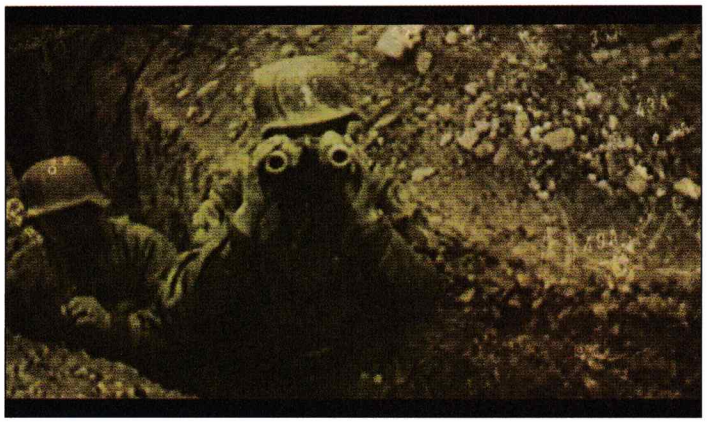
"Военната мощ печели битките, но духовната – войните" – генерал Джордж Маршъл

Blitzkrieg: Mission Kursk

Strategy | издател: **CDV** | **http://www.cdv.de** | изисква: **инсталиран Blitzkrieg, Blitzkrieg: Rolling Thunder или Blitzkrieg: Burning Horizon** | мултиплейър: **Yes/No** | CD: **1**

Blitzkrieg 2 отдавна излезе на пазара, но CDV просто не могат да спрат да бълват още и още експанжъни за първата част на тази военна стратегия. Не че има нещо лошо в това, но в един момент обикновеният потребител трудно може да различи наистина качествения продукт от боклука, когато в момента на пазара има един господ знае колко разширения за хита на Nival Interactive.

Но да се върнем към темата, а именно Mission Kursk – второто творение на ACTive Gaming след Mission Barbarossa, което продължава опита на авторите да пресъздадат максимално достоверно тежките сражения, които са се водили на Източния фронт по време на Втората световна война. И сега след Барбароса е време за



Операция "Цитадела"

известна още като Битката за Курск. При нея Вермахтът подготвя мащабно настъпление, чиято цел е да среже Курската дъга и да остави в обкръжение огромно количество съветски войски. Адонът пресъздава максимално достоверно всички битки, проведени в рамките на десет дни през юни 1943 година – чак до решителния бой при Прохоровка: най-голямата танкова битка в историята. И макар на пръв поглед загубите за Червената армия и немците да са приблизително еднакви, за Германия те са фатални. Така с Курск се полагат основните на началото на победния марш на СССР към Берлин.

На бойното поле

Една от основните промени, които се наблюдават в играта, е увеличеният стрелкови обхват на единиците (както и тяхната видимост). Сега той е почти три пъти по-голям в сравнение с останалите Blitzkrieg игри. За да балансират нещата, ACTive са променили обаче скоростта на стрелба, която сега е по-бавна и би трябвало да бъде напълно реалистична.

В определени ситуации пък ще може да взимате пленници. Те ще ви снабдяват с допълнителни цели, които да увеличат крайния стратегически резултат, или ще ви снесат информация за разположението на вражеските войски. Имайте предвид обаче, че ако ги оставите без надзор, те ще се опитат да избягат.

Освен всичко останало ACTive са се постарали да създадат почти над четиридесет нови единици – танкове, самолети и всякакви бойни машинарии, които досега не са се появявали в която и да е Blitkzrieg игра. Например самоходните оръдия Grille и Bison, гаубицата SdKfz 251/9 "Stummel", Ju-87G "Tank Buster", A-20 Havoc и Hurricane IIC и прочие.

В крайна сметка

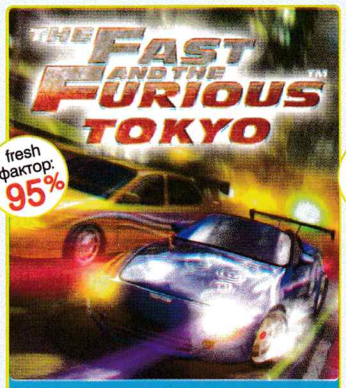
това са едва една трета от новите неща, на които ще се натъкнете в Mission Kursk. ACTive определено заслужават похвала и наред с Mission Barbarossa, това е един от най-добрите адони за тази военна стратегия. Така че ако искате да научите нещо повече за една от най-изучаваните битки от Източния фронт след тази при Сталинград, Mission Kursk вероятно ще ви помогне да забравите поне за миг, че стаята ви се е превърнала горящ котел, подклаждан постоянно от вентилаторите на PC-то ви, което обикновено през зимата изпълнява успешно ролята на реотан.

Владимир Тодоров

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

GAME.BG
изпрати sms на номер
2260
мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет
какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт
1 пакет = 2 sms

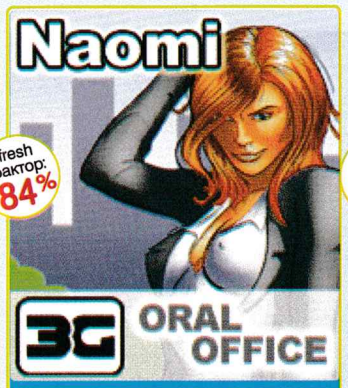


fresh фактор: 95%

The Fast and the Furious™: Tokyo
код: zzz
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Ако ги нямаше "Бързи и яростни", никога нямаше да изживеем възхода на уличните състезания и страстта на младите мъже към високите скорости. Това е новият най-горещ автомобилен филм в киносалоните и торентите. След него ще се появят нови най-любими модели и марки коли сред тинейджърите. Мобилната игра The Fast and the Furious™: Tokyo ще ви позволи да си припомняте всеки ден през мобилния си телефон правилата на стрийтрейсинга, този път в пренаселено Токио. Най-важното качество в такова състезание е не само скоростта, но и стабилността на пътя. Особено куул е да наблюдавате способността на количките да се приплъзват и да правят готини дрифтове в завоите. Доброто шофиране се поощрява, лошото се наказва. След състезание ще можете да нанасяте технически корекции по автомобила си – по-добър двигател, джанти 19-ки, по-голям заден спойлер. Ако харесвате високите скорости, не знам какво още чакате. И никога не забравяйте – не прилагайте наученото от екрана на GSM-а в реални пътни условия. По републиканската пътна мрежа имате само един живот...

© 2006. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.



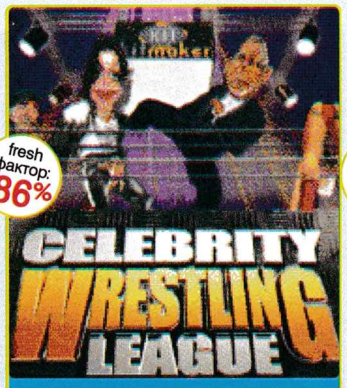
fresh фактор: 84%

Mangababe Naomi
код: zzz
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Това заглавие не се препоръчва на лица под 18 години. Манга приключенията са основното забавление на видиотените и самотни японски тинейджъри и млади мъже. Мангата предполага особен стил на рисуване на персонажите, при който се акцентира силно върху някои части на тялото, най-вече очите. Еротичният вариант на манга е известен под името хентай. Mangabae Naomi е разказ с палави моменти и елементи на страст. Във вашите ръце е една интерактивна история, игра със съдбата, шанс за разговор и още нещо с младата колежка Наоми. Организацията и структурата на "Naomi" прилича много на популярните в началото на 90-те години куестове.

Авторите на заглавието твърдят, че с него бихте могли дори да усъвършенствате тактиките и техниките за свалка.

Това е вярно само донякъде. Ще станете по-добри във виртуалната любов, но едва ли можете да убедите някоя живо момиче така лесно да се подчинява на фантазиите ви. Приятна, неангажираща, секси забава, която приключва твърде бързо, а тъкмо започваше да става интересно. Опитай пак и пак и отново...



fresh фактор: 86%

Celebrity Wrestling League
код: zzz
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Кечът, известен като wrestling, отново набира популярност. Ако сте прекарали екзалтирани мигове пред малкия екран на една от кабелните телевизии, със сигурност ще откриете чара и в играта Celebrity Wrestling League. Главната особеност при нея се състои в опонентите. Те са осем на брой и окарикатуряват различни знаменитости. Искате да сблъскате на ринга Мерилин Мансън с Памела Андерсън? Никакъв проблем. Куклата Барби да вкара един шут на Елвис Пресли? Откога сте си мечтали за този уникален шанс.

Първоначално управлението ще ви стресира, но след като усвоите тънкостите на кликането и цъкането, няма какво да ви спре в нанасянето на правилния удар в тялото на опонента.

Освен бой кечът включва размяна и на неприятни реплики. Понякога те са просто забавни, но друг път са със заряд на истинска обида. Реакцията ви срещу тях трябва да бъде само една – правилно насочен шут. За съжаление отсъства опция за удар с глава, но ако се почувствате провокирани като Зидан от излиянията на противника по време на мач, вкарайте един шут на вашия си Матераци!

fresh фактор: 91%

Mobile Grand Prix 2
код: zzz
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Сезонът във Формула 1 засега върви относително оспорвано, макар и Фернандо Алонсо да не дава никакъв шанс на преследващия го Михаел Шумахер. Ако искате да поемете контрола в свои ръце и да демонстрирате силната си емоционална ангажираност със спорта, опитайте Mobile Grand Prix 2. Актуалното автомобилно заглавие за GSM ще ви даде възможност да се надпреварвате върху 18-те официални писти от календара на най-престижното автомобилно състезание. Освен да се гоните, можете да карате и в квалификации, така че да получите по-добро стартово подреждане. Имате избор между шест отбора, като ключова за успеха ви ще бъде работата в бокса. Там ще определяте вида гуми преди всеки старт съобразно атмосферните условия. Управлението е изключително лесно. Единственото, от което се нуждаете, е сръчност и осъзнаването на факта, че съществува автомобилен симулатор, в който спирачката е необходима – след всяко ускорение следва момент, в който трябва да върнете тягата, за да влезете и излезете от завоя. Почти реалистично и със сигурност забавно, независимо колко пъти успеете да спечелите шампионската титла.

GAME.BG

изпрати sms на номер

2260

мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет

какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

нови

приключенски

крал артур повежда своите рицари на поход. само най-силните и смелите ще оцелеят. 524935

световният шампионат по мотоциклетизъм 524936

най-добрият кунг-фу боец е готов да раздава правосъдие! завръща се в китай и започва да планира перфектното отмъщение 524937

супер логически пъзел 524938

мини формула 524939

играеш срещу изкуствен интелект 524940

готин пъзел. страхотна графика 524941

road racer extreme gold. победи златния шампионат 524942

звездна надпревара 524943

спаси се от зомбитата 524944

справи се с мисията 524945

съдбата на човечеството е в твои ръце. унищожи извънземните агресори. 524946

отиваш на тайна мисия 524947

prince of persia 524948

красивите амазонки са тук, за да унищожат света 524949

супер шах 524950

ти си в бъдещето 2304г. 524951

приключение с забавната кола 524952

mission impossible™ 3
мисията започва
включи се в приключението
ти си итън хънт - единственият агент, за който невъзможни мисии няма.
524953

Game Software © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

ударна топ java

изправи се срещу 10-те най-силни мъже в света 524954

най-вълнуващата и най-интересната игра на тенис 524955

състезания

формула 1 - сега и на твоят мобилен телефон! 19 обиколки на писти от целия свят 524956

супер скоростно адреналиново предизвикателство 524957

коли с нитро системи, два състезателни режима 524958

страхотни състезания 524959

страхотно рали 524960

еротични

горещи момичета 524961

виж невероятните женски прелести 524962

тетрис с еротична изненада 524963

камасутра, супер пози 524964

камаустра пози с женски ласки, почувствай страстта 524965

логическа еротика 524966

стриийп покер 524967

гола секс бомба 524968

чака те експлозия 524969

тетрис с жени и мъже 524970

направи голи снимки 524971

трябва да свалиш готината маца и ще изживееш разтърсваш мокър екстаз 524972

забавни

женски бои - медицински сестри, жени воинции, плажни красавици са жадни за кръв ще се бият само за теб! 524973

врагове нахлуват в къщата на crash 524974

забавна логическа игра 524975

помогни на фермера 524976

хвърли зарчето и се пази от змиите 524977

уникално приключение само за теб 524978

помогни на летящия Ансел 524979

дърпай с въжето 524980

начертай повече блокчета от 524981

супер solitare 524982

забавната котка 524983

открий най-редките диаманти и помогни на Парис Хилтън 725140

играй футбол 524984

професионален скейтбординг 524985

табла 524986

страхотна триизмерна забава 524987

ако си фен на тениса изиграй безброй сетове 524988

приключение с кану 524989

страхотен баскетбол 524990

спортни и логически

alberninho football играй срещу един от 16-те най-добри футболни отбори в света 524991

real football играй със световни играчи в най-силните мачове на 2006-та 524992

играй билярд секси момичета 524993

тетрис мания 524994

супер състезание 524995

футболен шампионат 525009

изълни скок и полети 524996

маниашки шах 524997

супер покер 524998

играй голф 524999

троя

Потопи се в истинска битка, в която някои воини се бият в името на една жена.Велики гръцки войски са изправени пред портите на Троя 525008

филмови

Мумията се събужда. омогни на героя да се оправи в пирамидата 525000

Ридик - ще успее ли да се измъкне 525001

predator ти си хищник 525002

пинко розовата пантера 525003

кинг конг 525004

харваньт-отмъсти за злото 525005

вземи контрол над положението 525010

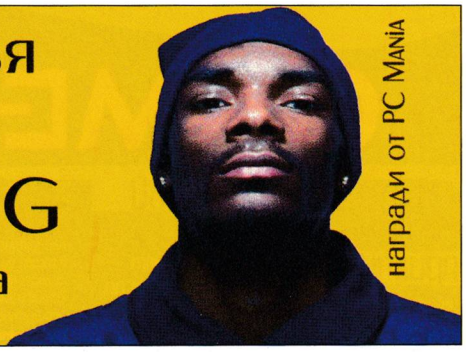
открий откраднатите бойни глави 525006

робин худ във война 525007

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2,40 лева, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,60 лева. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,80 лева на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

как да поръчам?
пример за поръчка:
65160N 2260

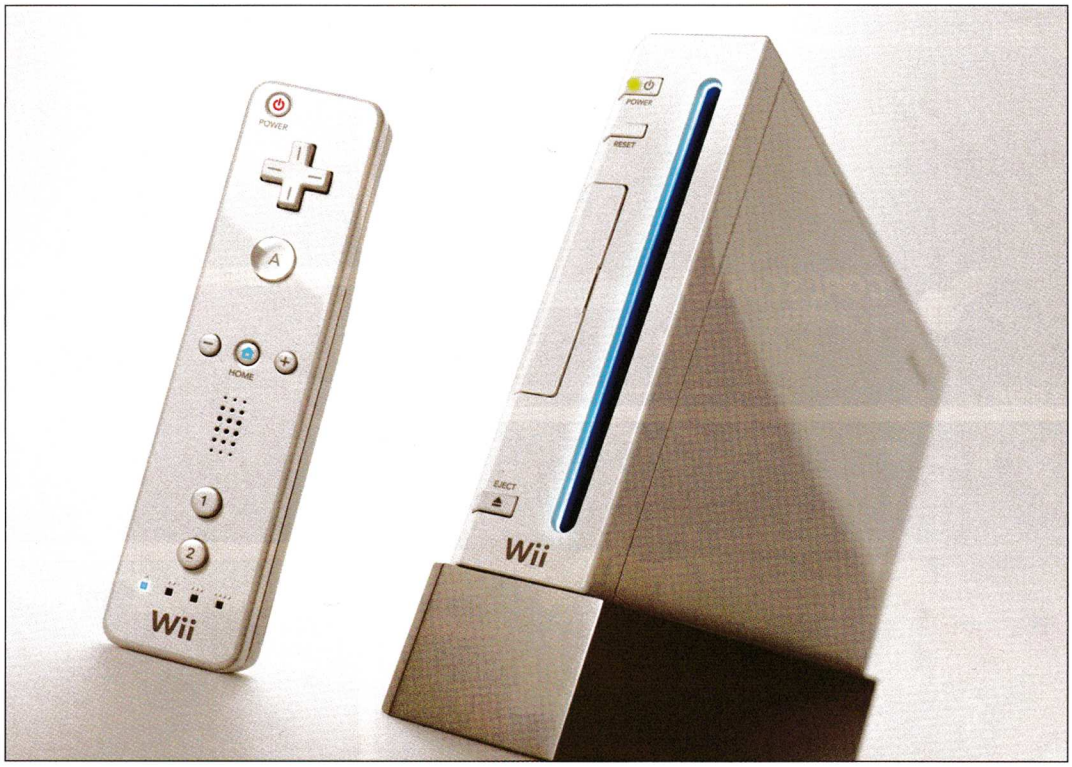
club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

EA работят по шест Wii заглавия

Вероятно Nintendo са имали известни притеснения относно бъдещите планове на Electronic Arts относно тяхната конзола от ново поколение Wii (известна доскоро като Nintendo Revolution). Едва ли някой е забравил как апатията на EA към Dreamcast на практика обрече конзолата на провал. Издател номер едно обаче оповести наскоро, че в неговите студиа се работи върху цели шест Wii заглавия, всяко от които ще се възползва максимално от особеностите и преимуществата на новата конзола. Става въпрос за издания на следните шест EA поредици – Need for Speed, Harry Potter, Tiger Woods PGA Tour, SSX и The Godfather.



Atari продават правата върху Driver

Името на новият собственик е Ubi Soft, които получиха правото да използват марката срещу скромните 19 милиона евро. Atari, чиито финансови затруднения напоследък достигнаха своя пик, ще си запазят правата върху първите три Driver заглавия, както и тези върху Driver Parallel Lines, но само до края на 2006-та година. Като част от сделката Ubi Soft са се сдобили и с голяма част от екипа и оборудването на английското студио Reflections, създатели на поредицата. Всъщност това са повече от добри новини, тъй като Ubi са известни с умението си да съживяват полумъртви класически хитове – какъвто бе случая с Prince of Persia.

Xbox Екстази

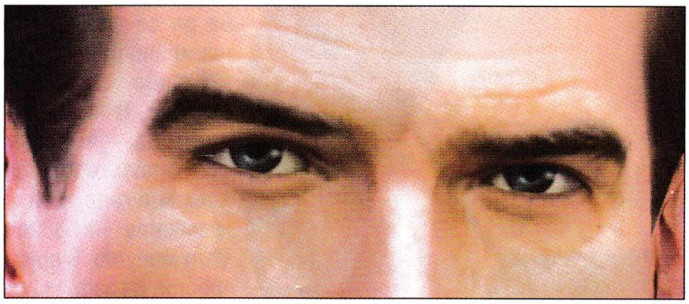
Практиката да се щамповат известни марки върху хапчетата с Метиленедиоксиметамфетамин (ха сега опитайте да го кажете на един дъх), известен още като "Екстази", не са от вчера. Така например през 90-те години на миналия век са били популярни Екстази хаповете с логото на Мицубиши. Наскоро обаче стана ясно, че измежду производителите на дрога най-вероятно има запалени геймъри. По различни форуми са плъзнали теми за хапчета с логото на Xbox, продавани в клубовете в английския град Нортхямпътън. Запитани за коментар, Microsoft са отговорили, че макар да са наясно със слуховете, нямат никакво намерение да се изказват във връзка с разпространението на наркотици.

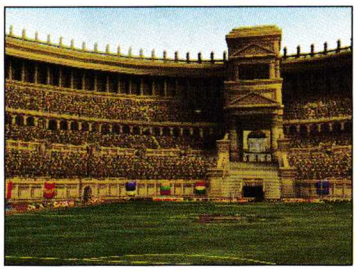
Nintendo DS завладява Европа

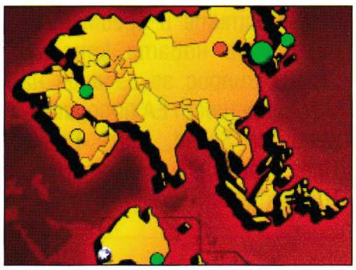
От 23 юни насам само на „стария континент" са продадени над 200 000 броя от новото издание на Nintendo DS – DS Light. С тях общият брой изтъргувани в Европа DS конзоли надхвърли 5 милиона! Продажбите на DS софтуера също са повече от оптимистични, като само от Nintendogs са били изкупени 3 милиона копия. Тези факти идват да реабилитират вземаните доскоро за подбив изказвания на шефове на Nintendo за това как не всичко е в скъпоструващите технологии и мултимилионните рекламни кампании.

Бонд сменя издателя

Доскоро EA и Джеймс Бонд сякаш бяха неразделно свързани, поне доколкото ставаше въпрос за електронни развлечения. При неясното бъдеще на марката обаче издател номер едно реши да се оттегли и да прекрати договора си с MGM. Доскоро не беше ясно кой точно (и дали въобще някой) ще поеме щафетата, докато от поредната обява за работа в Treyarch не стана ясно, че се търси геймдизайнер за поредната Бонд игра. Както вероятно знаете, студиото е собственост на друг издателски гигант – Activision. Първото интерактивно Бонд заглавие с този „лейбъл" ще бъде създадено по най-новия филм за Агент 007, който трябва да се появи по кината през ноември тази година с Дениъл Крейг в главна роля.







WORLD TOUR SOCCER 06

РЕЙТИНГ 78/100

издател: **Sony** | създател: **Sony** | жанр: **Football Sim**

Нека започнем с това, че приликите между World Tour Soccer 06 за PlayStation Portable (PSP) и едноименната игра за PS2 се изчерпват кажи-речи с еднаквото заглавие. Няма да задълбавам в подробности относно PlayStation2 изданието, което тази година безспорно удари дъното в безкрайната поредица от опити на Sony да мерят сили с гигантите на футболните симулатори – EA и Konami. Не смятам дори да удостоя тази игра с ревю в PS Mania. Вместо това обаче държа да уточня, че World Tour Soccer 06 в PSP формат е като цяло една доста приятна изненада.

Преди всичко трябва да знаете, че този футболен сим е различен. Обичайните за жанра мащабни много-сезонни предизвикателства тук са подменени от серия от мини предизвикателства. Става въпрос за поредица от мачове, във всеки от които вие трябва да се справите с различни и доста находчиво замислени задачи. В някой мач трябва, да речем, да отбележете задължително гол в рамките на двадесет минути, в друг – просто да задържите резултата, а в трети – да вкарате гол след като размените пасове с всеки от футболистите в своя отбор.

На първо четене звучи просто като една от множеството мини игри в някой „сериозен" футболен симулатор. Как, по дяволите, може да се върже цяла игра около нещо подобно? Излиза, че може. Предизвикателствата в World Tour Soccer 06 са доста на брой, а повечето от тях – както вече споменах – се базират на учудващо свежи идеи. Не бих казал, че като фен на жанра мога да изкарам само с тази игра, но пък тя определено ми достави нужната глътка свеж въздух. Разнообразието в нея идва, разбира се, и от факта, че Sony за пореден път са се бръкнали за правилните лицензи. В World Tour Soccer 06 можете да се възползвате от общо 1500 реални играча, участващи в над 70 национални отбора. Към всичко това трябва да се добави, може би, и приличният набор от стадиони, макар че аз поне не виждам бог знае каква „далавера" в това да се играе на този или онзи стадион, от който пред 99% от игровото време не виждаш нищо друго освен терена плюс рекламните пана около него.

Управлението, което категорично е един от ключовите фактори за удоволствието от геймплея в този жанр, при World Tour Soccer 06 определено е на ниво. На мен специално ми дойде малко по-„аркейд", ако разбирате накъде бия, но това си е лична преценка. По-важното е, че „времето за реакция" е повече от прилично, което само по себе си е вече постижение. Ще ми се, все пак, контролът при системата за стрелба да беше малко по-пипнат. Така, както е в момента, повечето голове са си чист въпрос на късмет.

За онези от вас, вече опитали чудото на „безжичната свързаност" при PSP, имам може би най-добрата новина. World Tour Soccer 06 позволява Wi-Fi мултиплейър за до четирима участници с едно-единствено копие от играта. Признавам не съм пробвал тази екстра, но пък отвсякъде валят изказвания на доволни потребители, та кой съм аз, че да оспорвам „гласа народен".

СЕГА ВСИЧКО Е ФУТБОЛ

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА КАРТИНКАТА, REAL TONE, АНИМАЦИЯ, ВИДЕО или JAVA ИГРА

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ
СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ.

JAVA GAMES

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Поръчка чрез SMS (за абонати на Mtel и GloBul): Изпратете последователно 2 SMS-а на номер 1819 (без кода на оператора отпред, цената на всяка игра е 4.80 лв. с ДДС) със следното съдържание: Пример: EG24636. За да изпратите поръчката на друг GSM номер, добавете номера на телефона накрая. Пример: EG12345 08yxxxxxxx. Цената на SMS към номер 1819 е 2.40 лв. с ДДС. До няколко минути ще получите WAP адрес (WAP Push за абонатите на МТел и текстов SMS за абонатите на Глобул), на който се намира избраното от вас съдържание. Поддържаните телефони за всяка игра ще намерите на WWW.FUN4GSM.COM

VIDEO

REAL TONES

Тъпан ЛЕВСКИ	EG[illegible]365	Сърцето ревнив	EG[illegible]
Сини шампиони	EG[illegible]314	Колелото сини	EG[illegible]
Само ЛЕВСКИ шампиони	EG[illegible]314	Кой е Лев - ЦСКА	EG[illegible]
ЛЕВСКИ шампиони	EG[illegible]340	ЦСКА е ЦСКА	EG[illegible]
Има ли нещо едно Левски	EG[illegible]417	Червено-бели шампиони	EG[illegible]
Бий чорбата по гащите	EG[illegible]306	Всичките чорбати	EG[illegible]
2-7 Отбора	EG[illegible]326	в Турция	
В синьо-бяло	EG[illegible]282	Шампиони Сини	EG[illegible]

ЗА ДА ПОЛУЧИШ REAL TONES Е НЕОБХОДИМО ТВОЯТ ТЕЛЕФОН ДА ПОДДЪРЖА НЯКОЙ ОТ ИЗБРАНИТЕ ФОРМАТИ Mp3, AMR, AVE или WAV.

Цената на SMS
към номер 1819 е 2.40 лв. с ДДС.

АНИМАЦИЯ

WWW.FUN4GSM.COM WWW.FUN4GSM.COM WWW.FUN4GSM.COM WWW.FUN4GSM.COM WWW.FUN4GSM.CO

СТРАТЕГИЧЕСКА SMS ИГРА
БОЕН КЛУБ
Prestige

WWW.FUN4GSM.COM

SMS с текст: PRESTIGE
НА НОМЕР 1912

Спечелете GSM, скутери, велосипеди, екскурзии и много други награди

Цена на SMS: Мтел - 0.30 лв. (с ДДС), Глобул - 0.29 лв. (с ДДС)

SHINOBIDO

издател: **Sony** | създател: **Acquire** | жанр: **Stealth Action**

Сигурен съм, че само името Tenchu е способно да накара пулса ви да скочи с няколко пункта, ако сте истински почитатели на стелт жанра. Нека да уточня, че Shinobido е дело на създателите на Tenchu – Acquire. И това е видно още от първите няколко кадъра. Да не говорим, че те са съпроводени от саундтрак, който примамливо наподобява иначе неподражаемия стил на музиката на Stealth Assassins.

Ето го, появява се и главният герой, кръстен Гоу и носещ прякора Гарвана. О, изненада – Гоу и нашият стар познайник Рикамару си приличат като две капки вода. Нека се изразя малко по-директно дори. Хващате Рикамару, боядисвате посивялата му коса в "гарваново черно", купувате му едни малко по-лъскави нинджа дрешки (отново в черно, разбира се) и ето ви го Гоу! Не че се оплаквам, пък и не вярвам някой друг да го направи. Причината за този дребен „трик" са най-вероятно последствията от сложните юридически битки за правата върху марката "Tenchu", които комай бяха загубени от хората от Acquire.

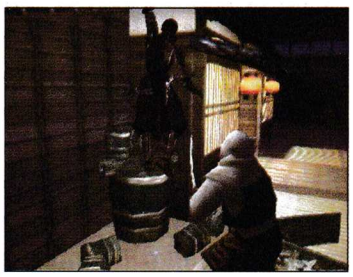
Разбира се, още по-важен от саундтрака и облика на главния герой е самият геймплей. Първото впечатление от него е свързано със същото deja vu усещане. Добре познатото промъкване и "стелт кил"-овете отново са на линия, плюс висенето по покривите плюс използването на къде повече, къде по-малко стандартния нинжда инструментариум. Проблемът обаче (макар да е още твърде рано за окончателни присъди) е в това, че там където Tenchu впечатляваше с лекота и непосредственост, Shinobido оставя усещането за тромавост. Може би една от най-сериозните причини за това е не особено адекватна камера, плюс не особено адекватното ѝ (да не кажа – съвсем неадекватно) управление.

На мястото на граничещата с гениалност система за откриване на противниците при Tenchu, този път се мъдри нещо, чиято пълна функционалност (стига да има такава) така и не успях да схвана. В общи линии единствената полезна информация, която успях да извлека от компасоподобния уред в горния десен край на екрана, беше в каква (приблизително посока) се намира следващият ми противник.

Интелектът на враговете също е меко казано спорен. Не че този в Tenchu беше на ниво, но оттогава минаха, я да видим... 8 години!! Все си мислех, че един добър (а защо не – страхотен) изкуствен интелект хич няма да ѝ дойде в повече на подобна игра... ама нейсе. Все пак трябва пак да повторя, че това са само първи впечатления и тепърва ми предстои да задълбая сериозно в играта. Пък кой знае...

В графично отношение Shinobido разочарова, макар и умерено. Визията отново е стилна, но по един доста ръбат и недоизпипан на моменти начин. Отново – първият Tenchu също беше на ръба на откровената грозотия по тази линия. Геймплеят и атмосферата му обаче те караха на мига да забравиш за някой и друг пиксел колкото средно голяма кухненска покривка.

Като цяло последната ми сериозна надежда идва от факта, че това все пак са Acquire! На хора, направили подобни неща (Way of the Samurai също е тяхна), просто трябва да им се даде втори, че и трети даже. Което и смятам да направя в следващите седмици. Очаквайте финалната присъда в следващия брой.



VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

издател: **Square Enix** | създател: **Tri-Ace** | жанр: **RPG**

Признавам, че не съм сред най-големите RPG фенове, а японските ролеви игри са една доста неизследвана територия на моята геймърска географска карта. Оказва се, че първото издание на Valkyrie Profile се е превърнало в почти култова класика, като една от най-добрите и най-оригиналните RPG игри, появявали се напоследък. Светът на VP е базиран принципно на скандинавската митология. Историята на първата игра разказва за Ленет, валкирия (жена воин), служителка на бог Один, която трябва да събира душите на достойните, загинали в битка воини, за да ги отведе във Валхала, а след това да ги подготви и за Рагнарок – последната битка между Доброто и Злото. Може би тук му е мястото да спомена за притежателите на PSP, че има порт на Valkyrie Profile за преносимата конзола на Sony, кръстен Leneth.

И така, след мъчително дълго чакане, в което явно не е било достатъчно ясно дали Square Enix въобще ще дадат зелена светлина на евентуално продължение, японското издание на Valkyrie Profile 2: Silmeria вече е факт. Все още не се знае кога точно ще се появи американска или европейска версия, затова и този предварителен преглед е базиран именно на японския „вариант" на играта. Историята на новото издание ни връща много, много години преди времето на Valkyrie Profile, за да ни разкаже за Силмерия, друга валкирия, чието име се споменава на няколко пъти в първата игра. Очевидно Силмерия е разгневила всемогъщия Один, който я наказва да се прероди в тялото на Алисия, принцеса на Дипан. Один обаче не е предполагал, че духат на Силмеря може да се пробуди (макар и отчасти) в тялото на Алисия. Когато това се случва, кралят на Дипан, Барбароса, решава, че дъщеря му е обладана от зъл дух и я прогонва от двореца. Оттук и започва действието на Valkyrie Profile 2: Silmeria.

Основата на геймплея е запазена почти непокътната в новото издание. Отново едно от най-запомнящите се и нестандартни решения по тази линия е свързано с изцяло двумерната, „странична" гледна точка, от която се случва изследването на нови територии в играта. Точно като във Valkyrie Profile, Алисия може да „изстрелва" кристали благодарение на т.нар. Photon Action System. Две от особено интересните „употреби" на тази система се дължат на уменията на Алисия да замразява своите противници. След като са вече замразени, тя може да ги използва като своеобразна „стълба", по която да се добере до труднодостъпни места. Не по-малко интригуваща и полезна в същото време е способността на главната героиня да използва замразените противници като начин да се телепортира, озовавайки се на тяхното място.

Колкото до графиката на Valkyrie Profile 2: Silmeria, за нея спокойно може да се каже, че не отстъпва на тази от последните издания на Final Fantasy. Все пак неслучайно издателят на играта се казва Square Enix. Смайващите гледки в Silmeria си съперничат успешно с оригиналния замисъл на костюмите и героите, като всичко това взето заедно създава една от най-достоверните и завладяващи RPG вселени на всички времена.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

издател: **Ubi Soft** | създател: **7 Studios** | жанр: **Action**

Неведнъж и два пъти напоследък имах шанса да спомена как игрите по филми вече не са това, което бяха. В най-добрия възможен смисъл обаче! Издателите на подобни заглавия (и горди притежатели на скъпоценните лицензи) явно най-после стоплиха (подпомогнати от слабия потребителски интерес, разбира се), че така просто не бива. Не бива, когато искаш да изкараш още някой и друг грешен грош от вече и без друго издоената до припадък крава, да подходиш така дървеняшки и без каквото и да е въображение.

Но тъкмо нещата да тръгнат съвсем на добре, все ще се намери по някой пак да се пробва. Току-виж номерът с пробутването на "избрани сцени от филма, на фона на който да изтрепеш сума ти противници", взел че минал за последен път. Е, случаят с Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow е именно такъв. Играта е базирана на историята на първия филм (който, в случай че сте забравили, се казваше Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl). Всичко в нея започва с това, че нашите добри познайници (от филма) капитан Джак Спароу и ковачът Уил Търнър са изправени на бесилото за пиратлък и респективно – държавна измяна. Приказливият Джак решава да обясни на представителите на властта и на събралата се „аудитория" как всички обвинения срещу него и неговия приятел са чиста проба недоразумение. Оттук нататък играта ни превежда, на принципа на ретроспекцията, през няколко ключови приключения, уж така, както ги е видял самият Джак Спароу.

Дотук нищо чак толкова притеснително, нали? Проблемът започва да изплува, едва когато след втората или третата мисия ви става безнадеждно ясно с какво всъщност ще се занимавате чак до самия край на играта. А то, ей-богу, не е много – разчистване на противници от различен сорт, плюс решаване на някои адски постни логически загадки.

РЕЙТИНГ
85/100

Всъщност играта остави у мен едно доста досадно усещане за Lord of the Rings. Отново имате трима управляеми герои (Джак и Уил плюс Елизабет, от време на време), като можете да поемате контрола над кой да е от тях в произволен момент с едно натискане на бутон. Отново имате три базови типа атаки – лека, тежка и специална, плюс възможност за усвояване на нови техники, за които трябва да заплатите със събраните от нивата бонуси. Естествено, на линия е и доста опростена система за комбоатаки, която едва ли ще си направите труда да използвате особено адекватно. Просто защото през по-голямата част от времето играта ви провокира по-скоро да пердашите бутоните за атака без каквато и идея за стратегия в тупалките.

Друг сериозен проблем е, че в графично отношение сравненията със споменатия по-горе Lord of the Rings определено не са в полза на The Legend of Jack Sparrow. Макар да не е точно впечатляващо грозна, играта по „Карибските пирати" с мъка би се класирала и в средата на таблицата при PlayStation2 заглавията.

И за да завърша в малко по-позитивен тон – The Legend of Jack Sparrow все пак има един сериозен плюс – използването на гласа на Джони Деп за озвучаването на репликите на Джак Спароу в нея. Но всъщност дали на някого му пука кой знае колко за това?

Mixed News

НАПРЕДНИЧАВИ ТЕХНОЛОГИИ

Безжичен достъп за цял Париж

Кметството на френската столица подготвя проект за покриване на целия град с безплатна безжична интернет мрежа. Започва се от паркове, площади, библиотеки и други обществени места, като до края на 2007 трябва да се обхване цял Париж. Осъществяването на проекта ще бъде поверено на частни компании, които ще кандидатстват за възлагане на договори в началото на 2007 г.
В момента около 60% от жителите на града имат високоскоростен достъп. За стимулиране на допълнителното нарастване на тези цифри, кметската управа подготвя намаляване на редица такси и лицензи, свързани с полагането на оптични кабели, както и допълнително стимулиране за изграждането на нови трасета, водещи към незахранени райони. Тяхното желание е 80% от парижани да се сдобият с интернет по оптична кабелна мрежа до 2010 година.

Операционна система за роботи

Microsoft предвиждат силен разцвет на роботиката в близкото бъдеще и желаят те да ръководят парада. За целта в отдела им по роботика – Microsoft Robotics Group, се работи по създаването на базов софтуер за управление на роботи с общо предназначение. Целта е да се унифицират много от функциите, които са еднакви при всеки робот. Така разработчиците няма да откриват всеки път топлата вода, а ще ползват наготово системния софтуер на Microsoft. Новата разработка ще представлява за кибернетиката това, което преди години станаха операционните системи в областта на персоналните компютри.
Първите версии на Microsoft Robotics Studio са предназначени основно за ентусиасти и студенти, но и желаещите комерсиални разработчици също ще могат да се възползват от тях. На сайта на компанията може има безплатна демо версия. Все още не се знае кога ще бъде анонсирана официалната, нито какви ще са ценовите нива на робоуеъра.

500GHz... още днес

Разработчици от IBM и учени от Технологичния Институт на щата Джорджия представиха най-бързия чип в света. Той работи с тактова честота от порядъка на 500 гигахерца, но за това е необходима доста ниска температура. Работните минус 268,5 градуса по Целзий (което е съвсем малко над абсолютната нула) се постигат с помощта на течен хелий.
Ако нямате течен хелий у вас, все пак ще можете да го подкарате с тактова честота от около 350 гигахерца. Крайната цел на екипа е да се създаде процесор, който да работи на 1 терахерц (1 000 000 000 000 операции в секунда) и то при стайна температура.

ФБР ще „подслушва" интернета

Не е тайна, че всички телекоми са принудени със закон да поддържат технически средства за подслушване на абонатите си. Изключение досега правеха интернет доставчиците и компаниите, занимаващи се с IP телефония. ФБР обаче натискат за прокарване на закон, който ще задължи и тях да разкрият целия трафик на потребителите си на тайните служби. Целта, разбира се, не е да се всее страх и паника у населението, а напротив, да се улесни засичането и проследяването на престъпници и терористи.
Предложението на ФБР засяга не само доставчиците на услугите, но и производителите на мрежови устройства, които ще трябва задължително да осигурят възможност преминаващите през тях данни да бъдат подслушвани.

Пръв казашки сателит

Казахстан изстреля своя първи собствен комуникационен сателит и така стана една от космическите държави. Спътникът носи не твърде оригиналното име КазСат1 и бе изстрелян от космодрума в Байконур.
Президентът Назарбаев гледа изстрелването рамо до рамо с руския си колега Владимир Путин. Сателитът ще обслужва не само Казахстан, но и части от Русия, както и още три централно-азиатски държави.

БИЗНЕС

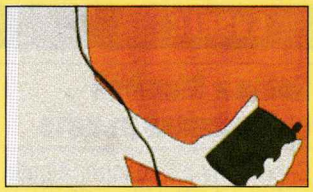
Nokia и Siemens си стиснаха ръцете

След Sony и Ericsson, Alcatel и Lucent, Nokia и Siemens също решиха да обединят усилия в областта на мобилните комуникации. Но ако мислите, че това ще ви разреши вечния въпрос "какъв телефон да си купя – Nokia или Siemens", ще трябва да ви разочаровам. Обединението обхваща само звената за мрежова инфраструктура на компаниите, не и производството на мобилни апарати. И двата гиганта ще участват в базирания във Финландия джойнт венчър с по 50% дял.
Прогнозира се до 2010 година годишните продажби да достигнат 16 милиарда евро, като същевременно се реализират икономии за милиард и половина. Спестените разходи ще бъдат най-вече от областта на проучването и разработката и от дублираните кадри в двете компании. Новият мрежов играч ще носи името Nokia Siemens Networks.

MICROSOFT

Microsoft срещу iPod

Въпреки че създателите на Windows продължават да го отричат, в интернет търпеливо обикаля мълвата, че компанията се е заела със създаването на преносим аудио и видео плейър. Безспорен лидер в тази област в момента са Apple, със серията устройства под търговската марка iPod.
За пазеното в тайна устройство на Microsoft се знае само, че ще се опита да измести конкурентите си, като предложи вградена поддръжка на безжични мрежи, така че потребителят да може да търси и зарежда музика без посредничеството на компютър.



Брюксел срещу Microsoft

Microsoft ще отнесат рекордни глоби, за това, че не са изпълнили в срок заръките на Европейската комисия да дадат подробна информация за своите продукти на конкурентите си. Решението е в резултат на антитръстово дело от 2004 година. Информацията, която се изисква, трябва да даде възможност на други компании да пишат качествени приложения, съвместими с продуктите на Microsoft.
Компанията вече заплати една рекордна глоба от 497 милиона евро заради вградения в операционната система Windows Media Player. Предполага се, че новите наказания ще бъдат от порядъка на 2 милиона евро на... ден. От Microsoft твърдят, че вече са дали изисканата информация, но изглежда са закъснели с около 6 месеца и сега ще трябва да си заплатят всеки ден от тях.

Бил Гейтс ще окачва сабята над камината

Основателят на най-голямата софтуерна компания оповести намеренията си постепенно да се оттегли от управлението й. През следващите две години Бил Гейтс ще прехвърля сегашните си функции на различни, утвърдени и доверени хора, работещи в Microsoft. Пълното му оттегляне е невъзможно, според собствените му думи, и по-скоро става въпрос за „реорганизация на приоритетите", която ще му даде възможност да отдели повече време за благотворителна дейност във фондацията Bill & Melinda Gates Foundation.
От 1994 година насам тя е раздала над 10 милиарда долара, с цел намаляване на бедността, подобряване на здравеопазването и достъп на хората в бедните страни до образование. 70% от тези средства са дарени извън Съединените щати.

Windows Live Messenger

Потребителите вече могат да тестват новата уеббазирана програма на Microsoft, за обмен на кратки текстови съобщения. Тя е част от пакета интернет услуги, известни под името Windows Live. Наследник на MSN Messenger, който има 240 милиона абонати, новият софтуер ще предложи и редица нови екстри на потребителите си, като споделени папки за лесен обмен на файлове, възможност за прехвърляне на цели списъци с контакти и други.
Проектът Windows Live трябва да донесе на Microsoft приходи от интернет реклама, пазар който непрекъснато се увеличава. Основните им конкуренти там ще са Google и Yahoo. За да се борят успешно с тяхното агресивно присъствие, Microsoft подготвят над двадесет нови онлайн услуги, които ще стартират през следващата година.

ПРЕВЕНЦИЯ

Изненада от Apple

В регулярен ъпдейт Apple постъпиха по майкрософтски и инсталираха на потребителите си софтуер, който се свързва без знанието им със сървърите на компанията. Въпросното приложение проверява валидността на помощни програмки като прогноза за времето, курс на валути и други. Редица от клиентите на Apple се притесниха след този ход, след като в пресата се изписаха потоци от информация по случая с Genuine Advantage Tool на Microsoft – програма, която проверява валидността на операционната система. В резултат на масовите критики Microsoft публикуваха онлайн инструкция за деинсталацията на спорната програма.

Всеобща борба с детската порнография

Могъща коалиция от технологични компании обяви война на детското порно. Сред участниците са Microsoft, Time Warner AOL, Yahoo, Earthlink, United Online, както и NCMEC (Национален център по изгубените и експлоатирани деца). В предишно свое изказване Google също обявиха нулева толерантност по въпроса и разясниха начините, по които се борят с явлението. Коалицията е на път да създаде огромна база данни с всички смущаващи материали, които могат да бъдат открити в интернет. Подобно на базите данни за вируси, за всеки картотекиран материал ще бъде създаден цифров идентификационен "отпечатък", по който той лесно ще може да бъде разпознаван от системите за контрол. Така търсачките, мейл услугите и интернет провайдърите бързо ще разпознават подобно съдържание.

###Ината на оръжие

Съвсем скоро кинозалите ще бъдат обзаведени с оръжие от ново поколение, предназначено за борба с пиратството. Специална система незабелязано ще сканира аудиторията и ще открива цифровите камери, с които потенциалните нарушители заснемат прожекции в кино салона. След това, откритата камера ще бъде "неутрализирана" със силно, насочено лъчение от бяла светлина.
Сегашният прототип работи с помощта на две видео камери, свързани с компютър. Тя търси CCD матрицата, която приема образа при цифровите камери. Силициевият чип на матрицата има свойството да отразява обратно попадналата върху него светлина. Именно това отражение ще търси новата охранителна система. Най-голямото предизвикателство пред технологията е да се намалят до минимум фалшивите задействания, предизвикани от бижута и други лъщящи предмети, които може да се намират в кинозалата. Версия 2 ще работи с инфрачервени сканиращи лъчи и лазерен заслепител. Разработчиците предполагат, че ще бъде по-ефективна от сегашната.
Друг сериозен проблем е, че цялата установка става напълно безполезна, ако предполагаемият пират реши да използва лентова камера.

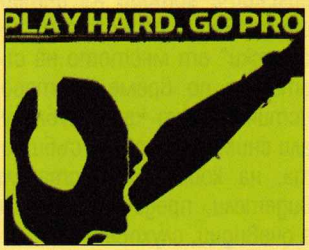
ОНЛАЙН

Google стартират онлайн разплащания

Google Checkout е името на новата електронна система, създадена от интернет търсачката, предназначена най-вече за обслужване на собствения ѝ бизнес. В момента най-популярната подобна система е PayPal, собственост на електронния аукцион eBay. От своя страна, eBay са един от основните рекламодатели на Google. След оповестяването на Google Checkout, eBay побързаха да сключат рекламни споразумения с Yahoo – основният конкурент на Google в областта на интернет търсачките.

Американска гейм телевизия

Щатската сателитна телевизия DirecTV е сключила договор с професионалната геймърска организация Cyberathlete Professional League (CPL) да излъчи поредица от онлайн турнири. Професионалните играчи, преминали квалификациите на CPL за зимния сезон, ще са първите, които ще се появят пред 15 милионната публика на DirecTV. Договорът покрива излъчването на редица геймърски събития, които предстоят през 2007 г.
DirecTV разполагат с технология, която позволява да се поставят виртуални камери в онлайн световете, в които ще бъдат провеждани турнирите, така че зрителите да получат възможно най-добра представа за това, което се случва в тях.



Азия преди всички

Азиатските държави показват по-голяма степен на усвояване на съвременните технологии в домашни условия, отколкото всички останали. След изследване, проведено в 13 държави се оказва, че жителите на Тайван и Корея са най-кибернетизираните в света. След тях се нареждат Съединените щати, Канада, Япония и Австралия. За срам на Стария континент Обединеното кралство, Германия, Франция, Испания и Италия се нареждат от шесто до единадесето място.
Китай и Индия са последни, но с малката уговорка, че това са държави с голямо население и гъстотата на технологично просветените хора в градовете е много висока.
Всякакви държави държат призовете в различните категории. Например Корея е първа в използването на компютърни игри, а Япония – във видео игрите и използването на мобилни телефони. В Хонг Конг най-много хора гледат IP телевизия, а в Тайван са най-силно разработени домашните мрежи.

Yahoo Китай сгази лука

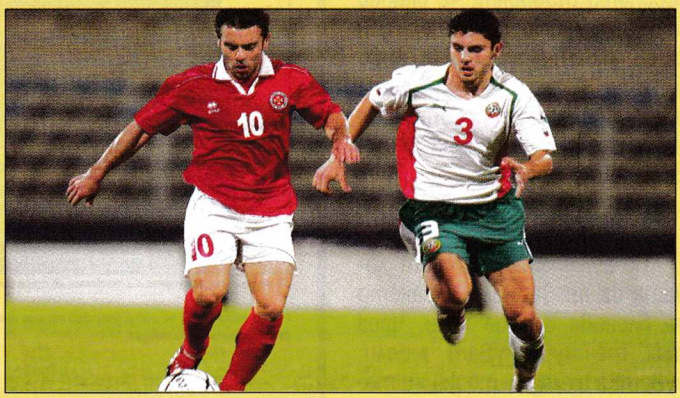
Музикалната индустрия ще съди Yahoo Китай за предоставянето на линкове към пиратски дигитални записи. Китайското Yahoo е втората по големина търсачка в страната. 40% от нея се притежава от Yahoo Inc. Миналата година IFPI (International Federation of the Phonographic Industries) осъди Baidu – най-голямата китайска търсачка – по подобни обвинения. Китайският пазар е доста вълнуващ за музикалните компании. Не е най-големият в Азия, но е много перспективен и 90% от него се състои от пиратска продукция.

Sony PlayStation 3 вече може да се купи

Да, конзолата наистина все още не е произведена и не може да бъде намерена в магазините. Очаква се чак през ноември. Но дотогава, чрез предварителна поръчка, "pre-order", европейските клиенти биха могли да си запазят новия PlayStation в интернет магазина play.com. Поради очаквани проблеми със зареждането от сайта не гарантират, че предварително продадените конзоли ще бъдат доставени преди Нова Година.
Първи японските геймъри ще могат да се докоснат до PlayStation 3, като датата за това е 11 ноември. Европейската премиера се очаква малко по-късно, около 17-ти, същия месец.

Милиони фенове проследиха Световното по футбол и в Интернет

За пръв път на официалния сайт на FIFA са достъпни за гледане онлайн видеоклипове от играните мачове. Интересът, проявен от запалянковците, напълно оправдава вложените усилия. Само през първата седмица официалният сайт на Световното предостави 31 милиона видеопотока към своите потребители.
Телевизията все още не е застрашена от изместване – 60 милиона са били зрителите само на мача между Бразилия и Хърватска. Но като цяло интересът за футболна информация онлайн главоломно расте. Ежедневно през сайта на FIFA минават над 5 милиона уникални потребители. За първата седмица от първенството, те са разгледали над 1,2 милиарда страници.



В какво се превърнаха блоговете

Напоследък накъдето и да се обърнете, шансът да чуете думичката блог е огромен – един социален феномен, който оказа сериозно влияние върху политиката, бизнеса и комуникацията. Той се нарежда сред най-странните явления в мрежата. Постранно дори от невероятно големия брой на действащите порносайтове.

Блог софтуерът позволи на хора с минимални познания в сферата на интернета да публикуват своите мисли онлайн и да участват в един глобален разговор. Докато блогосферата, от своя страна, увеличи с невиждана скорост разпространението на информацията.

Един глобален разговор, истински социален феномен

Открий своя блог

За рождена дата на блоговете се смята 7 октомври 1994 като първото послание, признато за блог, се приписва на Дейв Уинър. Оттогава те просто не спират да придобиват популярност.

Днес сърч енджинът на Technorati например се рови в над 48,2 милиона уеблогове (впоследствие за по-кратко започват да се наричат блогове) и 2,7 милиарда линкове. А тези цифри нарастват с всяка секунда. Всъщност блогосферата удвоява размера си веднъж на пет месеца.

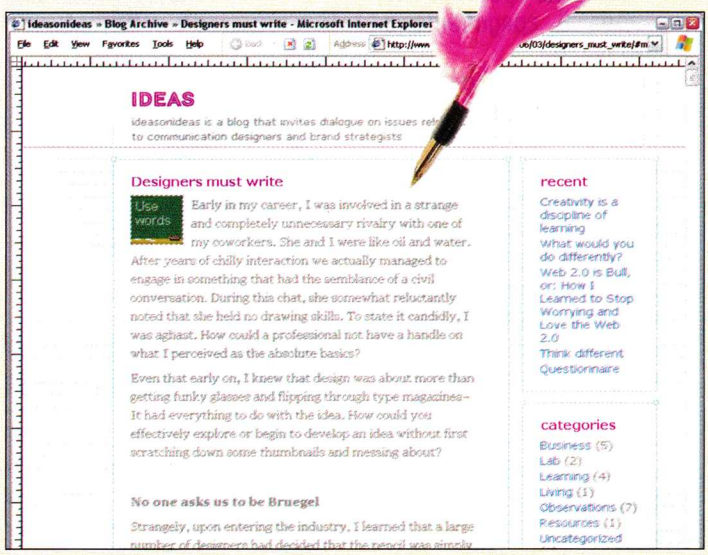
Т.е. за двадесет месеца тя може да нарасне над шестнадесет пъти. Нещо повече - Technorati твърдят, че според техните наблюдения всеки ден се създават около 75,000 нови блогове. А около 11 процента от интернет потребителите (т.е. около 50 милиона души) са редовни читатели.

Ежедневие

По-голямата част от хората са превърнали писането на блогове в свое хоби. Чрез тях те публикуват мисли, чувства и гледни точки по теми, които ги вълнуват. Блогсофтуерът позволява дори поставянето на картинки, качването на музика и дори на видео файлове. За мнозина блоговете са онлайн дневници. Други пък ги използват, за да общуват с приятели или със своето семейство.

Някои блогъри (така се наричат хората, които пишат подобни неща) се опитват да превърнат блоговете си в успешен бизнес.

Макар и това начинание все още да е в зародиш, ще се намерят късметлии, които да се похвалят, че са припечелили по някой долар. Някои медийни анализатори наричат блоговете "следващият интернет бум" и прогнозират, че за в бъдеще публикуващите сайтове ги очакват сериозни инвестиции. Според Wall Street Journal например пазарната цена на блог портала Daily Candy е достигнала 100 милиона.



Независимо от това за какво точно хората използват своите блогове, всички имат едно общо нещо – те са част от блогосферата или от мрежата от блогове, която им дава възможност да се изкажат, да разпространяват информация с невиждана скорост.

Нов тип масова комуникация

Блоговете, както и техният уникален софтуер, притежават огромния потенциал да се превърнат в разрушителна технология, която да отнеме посредническата роля на традиционните медии.

Например на 11 септември 2001 блогърите станали едни от първите информатори за това трагично събитие. Нюйоркските автори на интернет дневници провеждали "репортажи" от мястото на събитието по време на терористичния акт като публикували снимки, описвали събитията, на които били станали свидетели, предавали разкази на очевидци, слухове и т.н.

Блоговете дори успяха да

повлияят на начина, по който хората общуват със своите приятели.

Но какво точно представляват? Ще получите най-различни отговори, в зависимост от това на кого зададете този въпрос.

Най-неутралното определение на тази дума би трябвало да звучи по този начин - продължително, хронологично публикуване на лични мнения и мисли в интернет сайт. В по-мащабен план пък бихме могли да наречем мрежата от блогове, свързани по между си в един глобален разговор, блогосфера.

Със сигурност блоговете са повратна точка в историята на масовата комуникация – нещо, което нито телеграфът, радиото или телевизията, нито една програма за общуване в нета не успяха да постигнат.

Кой пише блогове

В нета може да откриете блогове на всякакви теми – от това какво точно кака ти Пенка е решила да си купи днес в магазина, до кой е най-добрият начин да хванеш шаран в езерото. Някои са написани от адвокати, чието мнение се зачита от мнозина. Идеята на други пък е просто да се подиграват на начина, по който са облечени днешните известни личности.

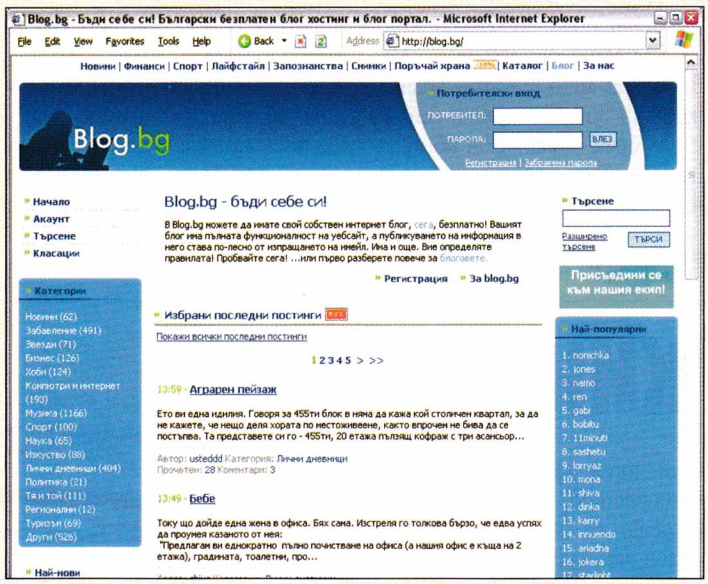
Има и звезди, които пишат блогове; политици, които обсъждат политиката; обикновени граждани, които яростно критикуват последните; свещеници, тинейджъри, професори, журналисти… Просто няма ограничение. Някои текстове са сериозни, други – просто забавни.

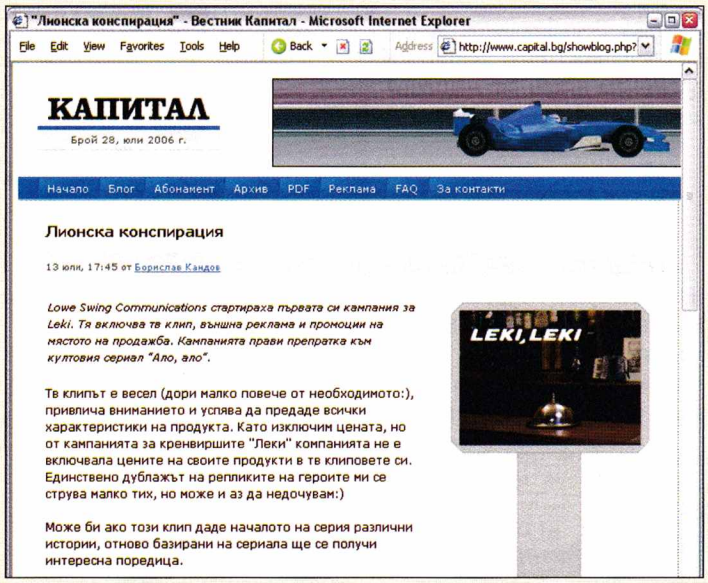
Съществуват блогове, които функционират като дневници, други пък се опитват да промотират даден продукт, песен или пък книга. Повечето са написани от един човек, но се срещат и такива с по няколко автора.

Някои блогове успяват да привлекат по 400,000 посетители на ден от целия свят. Докато други са насочени единствено към шепа приятели или към членовете на семейството.

Глобалният разговор

Благодарение на блогосферата хората имат възможност да търсят отговори на въпроси, които ги вълнуват, да оспорват дадени теории или просто да ги доразвиват. Тя им дава право на глас в глобалния разговор, който не се ограничава по никакъв начин от границите на една държава (макар че някои правителства упражняват силен контрол върху използването на интернет).





Блогосферата би могла да критикува сериозно дадена политика, да постави под въпрос достоверността на редовните медии, да предизвика компании или да повлияе на попкултурата. Блогърите ускоряват разпространението на информацията и идеите. В момента, в който постнете например нещо в своя блог, то на секундата става достъпно за всеки, който посети сайта.

Може да бъде разглеждано, коментирано или препращано на други хора. Това дава начало на глобалния разговор и информацията в блога ви започва да се разпространява сред блогосферата за всеки, който би искал да се възползва от нея. Колкото повече блогъри се появяват, толкова по-мощна става самата блогосфера.

Проблеми със закона

С появата на блоговете възникнаха и множество легални проблеми. Най-често иде реч за работодатели, уволняващи подчинени, които ги обсъждат в своите онлайн дневници.

В Англия обаче под ударите на закона е попаднала преподавателка в университет, която критикувала местен политик (който прочее е участвал в коментарите) в блога си и го наричала с всякакви обидни думи, включително и нацист. Потърпевшият е успял да издири истинското ѝ име, тъй като е писала с псевдоним, и я осъдил за 10 000 лири. Една американска стюардеса пък решила да постне свои снимки в униформа в блога си "Кралицата на небето". И така на бърза ръка загубила работата си.

Това са само част от проблемите, които възникват около блоговете. Китай например активно преследва авторите на подобни дневници, които публикуват материали, противоречащи на идеите на комунистическата партия. Но едва ли е възможно нещо на този етап да попречи на хората да изразяват собствените си чувства и мисли.

Ако все още не сте направили свой собствен блог, какво чакате – вече има предостатъчно хостинг сайтове. Включете се в глобалния разговор. Станете част от блогосферата.

Владимир Тодоров

Пътеводител на виртуалния сваляч

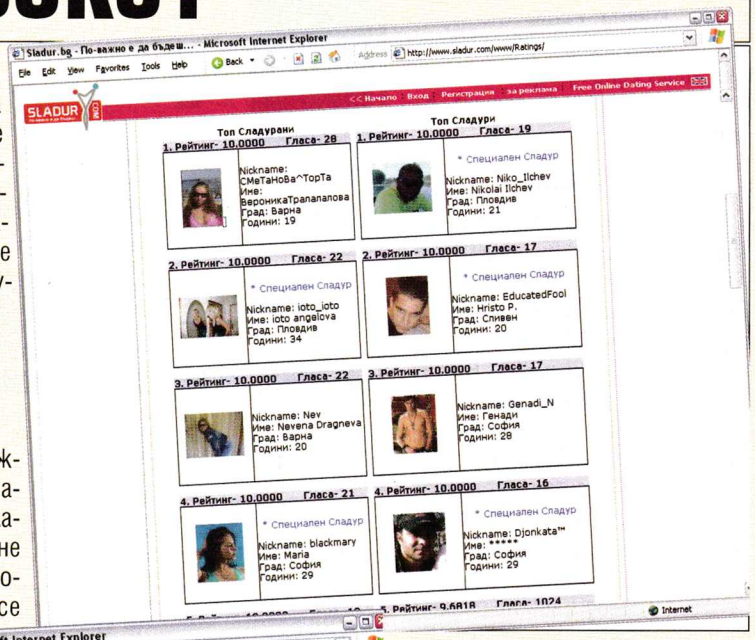
Вечеря, кино, секс?

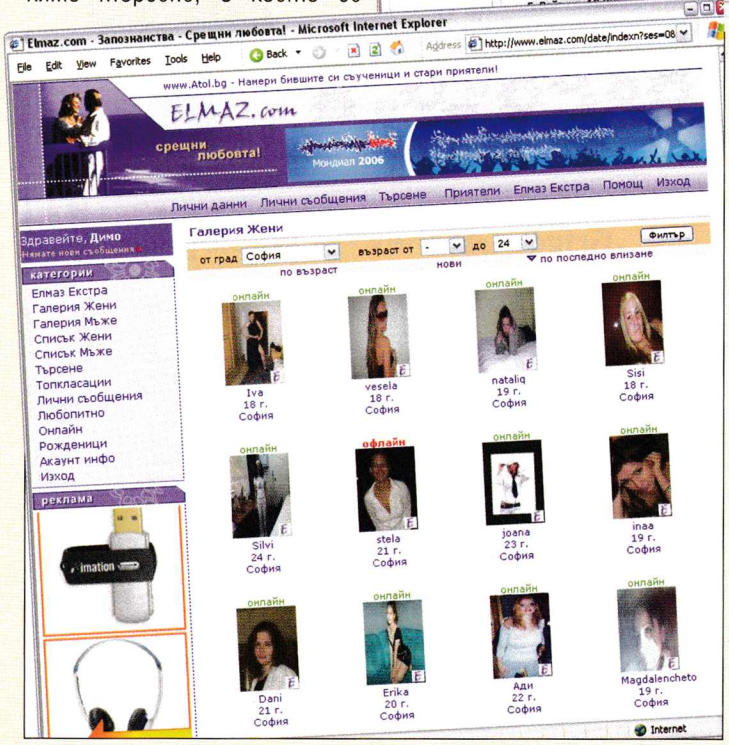
Ако четете тази статия точно в августовския брой, значи или сте толкова голям фен на PC Mania, че не пропускате нито един материал в списанието, или вашите не са ви дали пари за море и сте тотално отчаян, защото истинските мацки са духнали към Златни пясъци, Слънчев бряг или Созопол, или пък сте се депресирали прекалено много от рекламата на Спрайт, която болезнено ви залива напоследък. Дори и в гореспоменатите морски курорти само се оглеждате притеснено и си мечтаете как ще дойде септември и ще си стоите уютно пред компа в Младост, където всяка точилка е на разположение в чата.

Хората обаче не ползват само анонимен чат, какъвто е Mirc или ICQ. Много решават все пак да си сложат снимка и така най-често стават привърженици на сайтовете за запознанства. В тях, за разлика от анонимното общуване, е по-малко вероятно да попаднете на онзи дебел чичко от краткото предупредително филмче по телевизията, че може да се злоупотреби с вас, тъй като профилите се преглеждат от администратор и дори се предлага на потребителите да се усъмнят в снимките, които публикувате.

Проблеми при ползването на тези страници обаче са, че някои от услугите са платени. Много от чатърите логично силно се дразнят, че им искат пари, за да намерят близост или дори интимност. Заплащането на услугите, които предоставят сайтовете за запознанства обаче, до голяма степен са оправдани. Никой ентусиаст няма да поддържа страница с хиляди потребители, чиито профили трябва постоянно да се следят за злоупотреба, които отправят постоянно въпроси към администраторите, а и самата страница се нуждае от реклама и колкото повече регистрации има в нея, толкова по-голям екип е необходим за адекватната й реализация. За съжаление някои сайтове злоупотребяват и ограничават права, които преди това са били безплатни за потребителите.

Човек влиза в сайтовете за запознанства заради най-различни причини. Някои търсят просто общуване – независимо с кого, други – неангажираща връзка, трети връзка с цел брак. Гамата на общуването е така богата, че значение имат полът, възрастта, външните характеристики, интересите, ориентацията и какво ли още не. Факт е обаче, че има много щастливи хора, намерили своята половинка в сайтовете за запознанства. Ето защо ще споменем някои от най-популярните домейни.





elmaz.com

Оценка: 6

Потребители: 480 000

Elmaz.com дава възможност за супер подробно описание за потребителя и за желания от него партньор, качване на няколко снимки, малко и голямо търсене, в което се включва информация като социално положение и зодия например, както и още по-голямо търсене – което е с подробности за начина на живот, като предпочитани спортове, предпочитана музика, любимо четиво, любими места за посещаване и любима кухня. Сайтът предлага и търсене на потребители само онлайн. Възможност за кореспонденция от типа чат, който запазва писмата като имейли с папки – получени, изпратени и кошче, предвидено е да се блокират натрапници или любими хора да се добавят в приятели. Дава сърч и по сексуална ориентация.

Сайтът предлага и услугата Елмаз Екстра, която включва личен чат с потребители онлайн, автоматично обновяване за ново съобщение, рубриката "Приятели онлайн" на всяка страница, бележка за всеки профил в Приятели, съхранение на съобщенията за неограничен период, съхранение до 500 съобщения, преглед на кореспонденцията с конкретен потребител. Тя обаче не е безплатна – 2.40 на месец или 15 лв. на година чрез sms.

sladur.com

Оценка: 5

Потребители: 220 000

Сайтът е сред първите български страници за запознанства. Борейки се с конкуренцията, той въведе блогове (виж предната страница). Така всеки потребител може да си направи дневник или собствен сайт, като му се дават 40 дизайнерски варианта за него. Също има супер подробна търсачка, възможност за VIP потребител. Преди да бъде публикувана, информацията за акаунта се проверява, като сайтът може да откаже регистрацията. Предлага се търсене по случайни потребители,

топ потребители, нови, рожденици и други. Услугата sms чат предоставя възможността да се продължава разговорът с потребителите на Sladur.com, дори когато потребителят не е пред компютъра си чрез sms-и. Можете и да имате поща с разширението на домейна. Отново има платено гласуване за сладури, като сайтът стига до екстри като обяви за работа и готов вариант за любовно писмо.

atol.bg

Оценка: 5

Потребители: n/a

Сайтът е иновативен, предлага разширена логика за запознанства, като може да подпомогне възпламеняването на искрата, която угасна още в десети клас, когато Цвети те заряза и тръгна с Жоро от 11 клас, на когото бяха купили черна Opel Astra. Сега обаче нещата са различни – Жоро си е още с астрата, а ти вече имаш... но да не се отплесваме от сайта.

Можеш да се регистрираш по начално, средно или висше училище, като посочиш и випуск за всяко едно от тях. Така лесно ще бъдеш открит, особено ако качиш снимка. Така например, тествайки сайта, намерих едно момиче с непозната фамилия, която ми приличаше на моя съученичка, ама пък откъде да ми дойде на ум, че се е оженила и си е сменила името.

flirt4e.com

Оценка: 4

Потребители: n/a

Предлага вицове – които са едни от най-тъпите смешки, които съм чел през живота си. Пример – Двама студенти обсъждат сесията: – На колко изпита те скъсаха? – Ако броим и утрешния, пет.

Хубавото е, че не изисква регистрация, за да видиш големите снимки, търсенето не е особено подробно, за класацията пак е нужен sms, но добра новина е, че е по-евтин от вота на повечето сайтове.

asl.bg

Оценка 4

Потребители: под 2000

Също не изисква регистрация, за да разглеждате големите снимки. Предлага онлайн чат, sms класация, вътрешна поща, входящи и изходящи писма. Има допълнителни данни за юзъра и за другите потребители, бързо и подробно търсене.

За да се получи информация, чрез която може да се заобиколи сайта – телефон, ICQ, Skype и други – се изисква статут на VIP потребител. А за да се регистрирате като VIP потребител за 30 дни, трябва да изпратите SMS на номер xxxx (2.40 лв.).

Може да се добавя избран потребител като приятел, да се изпрати съобщение към него или да се блокира. Има класация чрез SMS, която струва 50 стотинки. Така можете да изведете вашата любима спица на първо място. Изглежда обаче малко потребители се хващат на уловката (от която дори не могат да спечелят и Ютия), така че потребителката BlackAngel заема първото място в класацията с едва 7 гласа. Kenli от момчетата е на първо място в чарта с цели 28 гласа, което означава, че и фенките не пасат трева.

Сайтът ще трябва още доста да се рекламира преди да стане харесван. За това говори и онлайн чатът му, който в десет вечерта, бе посетен от само един потребител – вероятно администраторът му.

zapomnime.com

Оценка: 4

Потребители: под 5000

Предлага флаш игри и – внимание – гласуване за снимка, което не е чрез sms, а само с онлайн вот. За съжаление дизайнът е доста грозноват. Самата страница се опитва да бъде нещо средно между сайт за запознанства и такъв за споделяне на лични снимки. Като цяло е объркан и пълен с препратки.

lichno.com

Оценка: 4

Потребители: под 1000

Не блести със свои иновации, но е доста по-стилен и лесен за употреба. Има адски лека регистрация. Обаче не се поддържат мейли в www.mail.bg!? Явно още има да се поработи по сайта.

sreshtavbg.com

Оценка 3

Потребители: n/a

Несполучлив сайт, грозно графично оформление, не се изисква подробна информация за акаунта, търсенето е лошо организирано.

kiss.bg

Оценка: 3

Потребители: под 1000

Аматьорски сайт, посочва дата на регистрация, населено място и кратко описание.

RIP

bgdate.com

Един от първите сайтове за запознанства според повечето потребители вече е на път да умре. Защо създателите му не се борят за неговото съществуване, не е ясно.

Описание за всички съществуващи страници за запознанства е невъзможно в рамките на една статия. Така или иначе всеки сам ще си намери любимия сайт. Да не забравяме, че може да срещнем любовта и в най-непретенциозния, просто защото момичето на живота ни се е регистрирало само в него. :) Ето ви още няколко такива линка: *http://www.3aka4ka.com, http://pic4e.net, http://bonbona.com, http://www.mucunka.com* и *http://www.flirtbg.com.*

И накрая, нека не забравяме, че преди да си направим акаунт в някой сайт за запознанства, е по-добре да свалим момиче в дискотеката, на плажа или на купона, защото тогава трънката и удовлетворението, че си харесан, са несравнимо по-големи.

Свилен Енев

Wireless USB

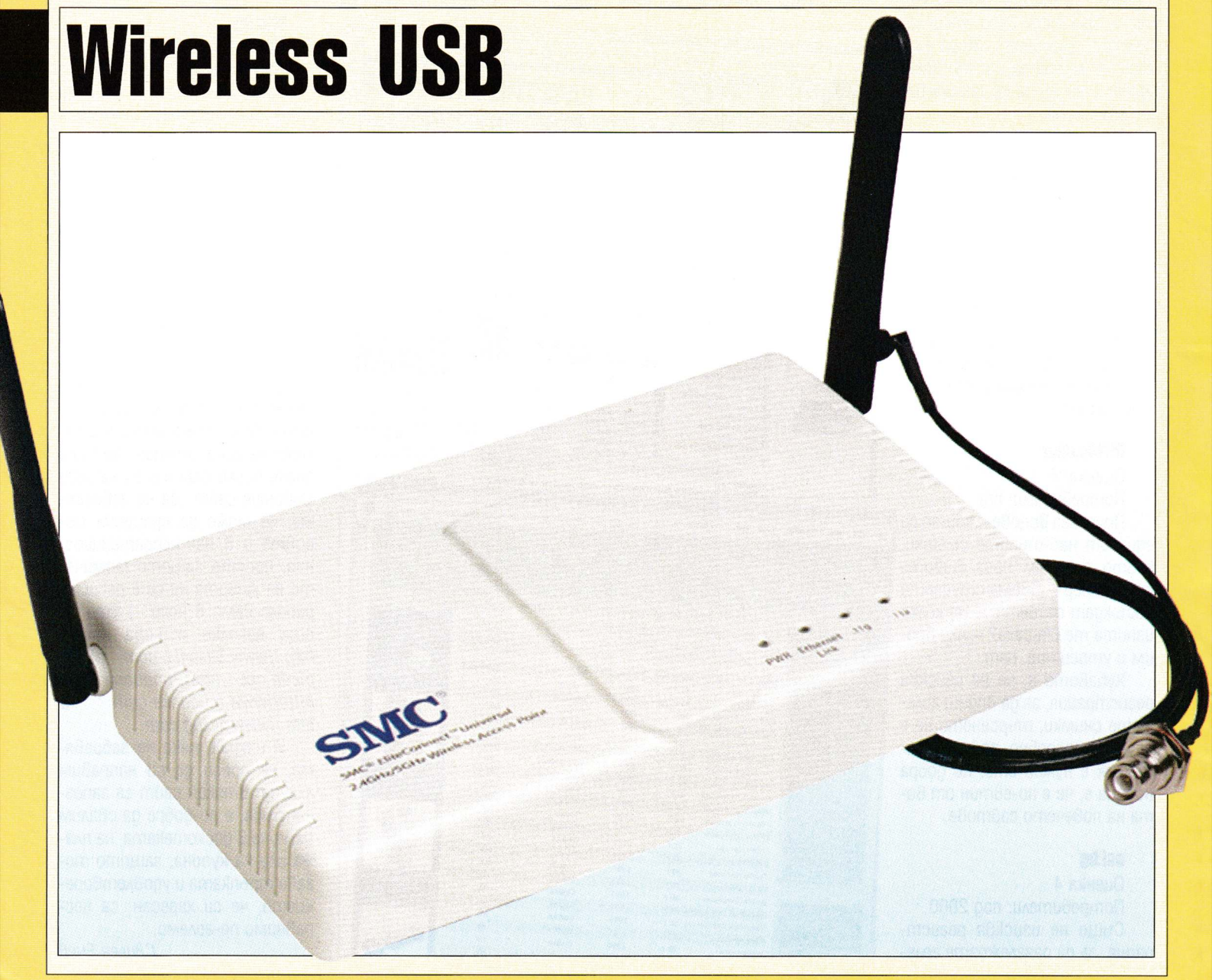
Следващата USB модификация е "Wireless USB", при която комуникацията между устройствата се осъществява по радиочестотен (RF) канал, а не по кабел. Някои от периферните устройства притежават собствени захранвания заради основната си функция (MP3 плейъри, мобилни телефони, PDA, преносими игрови конзоли и т.н.), а безжични мишки и клавиатури също се предлагат отдавна. При всички положения премахването на кабелите е безспорно удобство за потребителите – устройството може да се използва „мигновено", без човек да се занимава с намирането, свързването и изваждането на куплунги. Бъдещият Wireless USB стандарт ще има обхват до 10m (който отговаря на PAN – Personal Area Network). WUSB няма да се конкурира с 802.11 (Wireless LAN) стандартите (въпреки че се очаква да имат съизмерима скорост – до 540 Mbps за MIMO 802.11n) – те имат по-голям обхват (30-50m и повече) и са предназначени за изграждане на мрежи от независими компютри (еквивалент на кабелната Ethernet среда), а не за връзка между централно устройство (компютър) и периферия (естествено свързването на два компютъра чрез специален USB адаптор или включването на различни устройства към Ethernet/WLAN мрежите е възможно, но това не са основните предназначения на съответните протоколи).

Измежду всички стандарти за връзка с периферни устройства USB (Universal Serial Bus) успя да се наложи и вече се използва от почти всички устройства (мишки, клавиатури, външни дискове, четци на Flash карти, фотоапарати, web-камери, външни тунери, скенери и т.н.). Тази тенденция си проличава и в увеличаващия се брой USB портове, стандартно предоставяни от чипсетите на дънните платки

От версия 2.0 досега USB спецификацията (при която скоростта на трансфер бе увеличена от 1.5/12Mbps на 480Mbps) бе развита допълнително в някои сфери.

Безжично

Поддръжниците на WUSB очакват този стандарт да започне да измества Bluetooth (IEEE 802.15.1) при безжично свързаните периферни устройства. Основното предимство на Wireless USB е софтуерната му близост с обикновения USB интерфейс. Всяко настоящо USB устройство би могло да стане безжично, стига производителят да добави необходимия приемо-предавателен чип. Допълнителните разходи за разработка на драйвери, тестване на съвместимост и т.н. няма да бъдат големи. При Bluetooth нещата не стоят така – въпреки растящата му популярност поддръжката му все още не е стандартна част от всеки компютър и е необходимо е да се инсталира допълнителен софтуер. Също така за всяка функция, поддържана от устройствата, се използват отделни профили; много често производителите си спестяват разработката на някои от тях и съответно се полу-



чават комбинации от Bluetooth устройства, които не могат да се използват заедно (не всеки принтер с BT може да отпечатва снимки от всеки мобилен телефон с BT – например ако единственият поддържан от телефона профил е за връзка с устройство „свободни ръце").

UltraWide Band

Wireless USB ще използва свръхширококолентов (UWB) канал за връзка. При повечето досегашни радиочестотни технологии се използваше тесен диапазон (до няколкостотин херца) около една основна честота (900MHz, 2.4GHz и т.н.) и сигнали с голяма мощност. При UWB има значително по-широк диапазон (няколко гигахерца), а сигналите са с по-ниска мощност. UWB притежава няколко предимства. Малката мощност обуславя и малко консумирана енергия, съответно по-малки размери или по-дълго време на работа (в зависимост от батерията).

Приемо-предавателните чипове могат да се изградят по CMOS технология с изцяло цифрови блокове. Изцяло цифровите блокове улесняват и интеграцията в по-големи интегрални схеми като южните мостове. Малката мощност на сигнала намаляват значително вероятността UWB устройствата да създават интерференции (смущения) за другите радиоустройства (UWB сигналът е под нивото на белия шум за останалите устройства).

IEEE 802.15.3a

Работна група 802.15. За на международната стандартизираща организация Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) е създадена с цел избирането на високоскоростен UWB стандарт за Wireless PAN. Работата започва през 2002-ра година с 23 предложения от членовете на групата. До 2006-та те са сведени до две: Multi-Band Orthogonal Frequency Division Multiplexing (MB-OFDM) UWB, което се подкрепя от WiMedia Alliance и Direct Sequence - UWB (DS-UWB), което се подкрепя от UWB Forum. След като се установи, че никое от предложенията не успява да събере нужните 75% подкрепа, 802.15. За групата взе решение да спре работа и да изчака естественото пазарно налагане на единия или другия стандарт.

Освен WUSB се очакват още Bluetooth 3.0 (базиран на 480Mbps WiMedia UWB) и Wireless FireWire.

Приложението на UWB ще бъде не само при настоящите Bluetooth (1.x 721kbps/2.0 2.1Mbps) и по-бавните USB устройства (Low Speed 1.5 Mps/ Full Speed 12Mbps), но и при такива периферни устройства, които изискват голям пропускателен капацитет от калибъра на USB 2.0 High Speed (480 Mbps) – преносими устройства за съхранение на данни, безжични дисплеи, предаване на видео с висока разделителна способност (HDTV), мултимедийни проектори и др.

WirelessUSB

Компанията Cypress Semiconductor предлага под наименованието WirelessUSB приемо-предаватели за безжична връзка с 2.4GHz тесполентов канал. Те се използват в продукти на Logitech, Belkin и др. Скоростта при разстояние 10m е 1Mbps), а при 50m – до 62.5kbps. Някои други производители също предлагат собствени решения за безжична връзка с периферни устройства (поради ограничените скорости - главно мишки и клавиатури). Както може да се очаква, устройства от различни производители, използващи тези нестандартизирани интерфейси, не са съвместими помежду си, а самите интерфейси не се поддържат от USB-IF – организацията, която развива USB стандартите.

USB-IF се принуди да добави думата „Certified" пред своята „официална" Wireless USB спецификация заради въпросната едноименна запазена марка на Cypress.

Certified Wireless USB

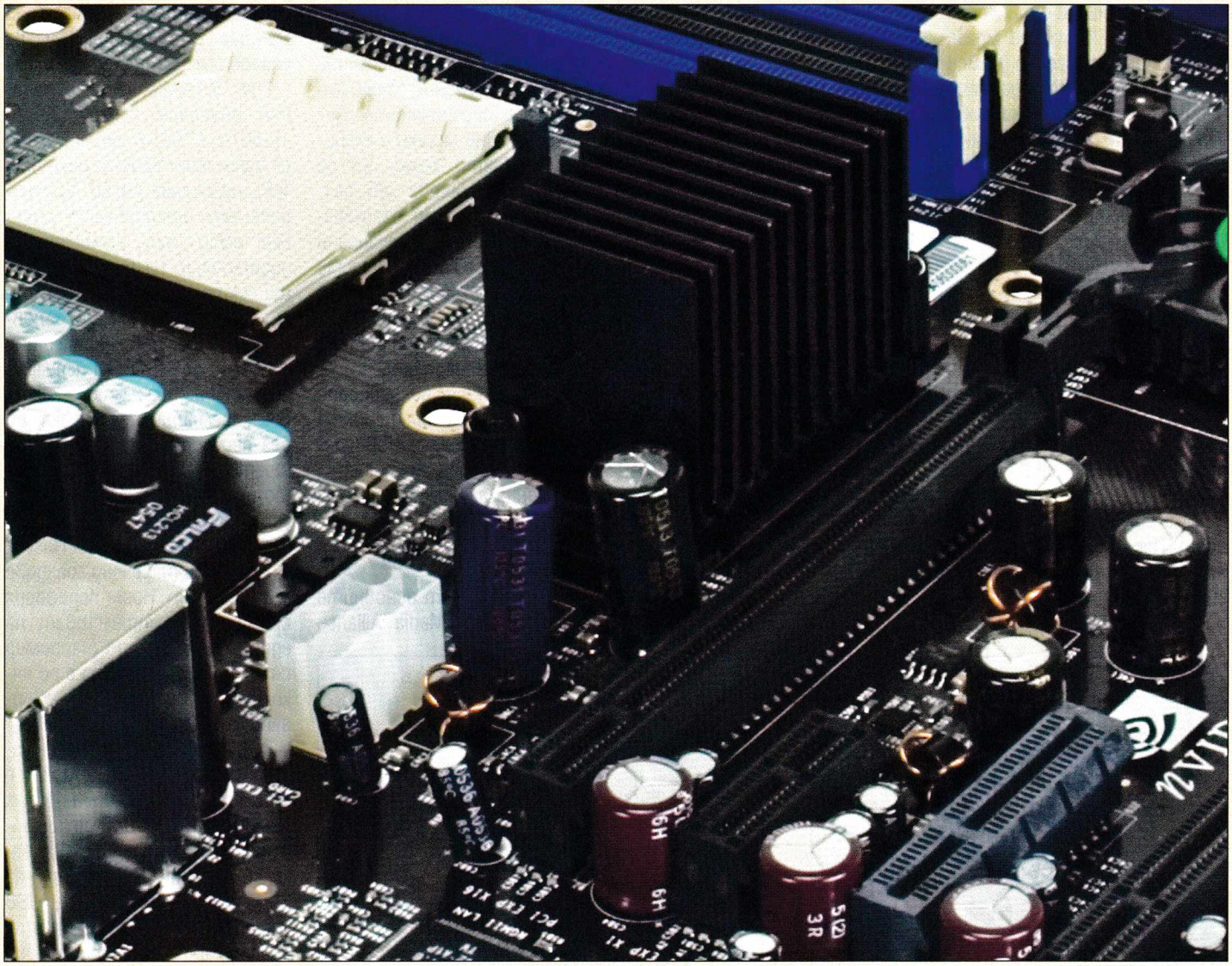
Intel са един от основните партньори в WiMedia Alliance заедно с HP, Microsoft, Samsung, Agere, NEC, Philips и др. През 2004-та тези компании сформират Wireless USB Promoter Group в рамките на USB-IF. Групата разработва WUSB спецификацията, основавайки се на MB-OFDM UWB технологията на WiMedia Alliance. През юни 2006-та WUSB спецификацията официално бе завършена, а Alereon и Realtek вече предлагат съвместими PHY чипове. Очаква се до края на годината да се появят и първите масови WUSB устройства.

Поддръжката на MB-OFDM едновременно от Intel и USB-IF представлява съществено предимство за тази технология и затова е най-вероятно тя да се наложи над DS-UWB от UWB Forum.

Wireless USB стандартът ще използва модифициран за безжична работа USB протокол със скорост 110Mbps (на разстояние до 10 метра) и 480Mbps (на разстояние до 3 метра). В бъдеще се очаква скоростта да достигне около 1Gbps. Излъчва се в честотния диапазон между 3.1 и 10.6GHz (7.5GHz лента) като се използват 528MHz сектори. Това позволява лесно адаптиране към относително зашумен ефир (т.е. намиране на достатъчно на брой подходящи сектори в диапазона). Поддържа се връзка между основното устройство (компютър – Host) и до 127 броя периферни устройства – също както при кабелната USB връзка, но без необходимост от концентратори (USB hub). Също както при кабелната USB 127-те устройства си споделят общия 480Mbps канал към Host-а. До 10 групи (наречени гроздове – cluster) от Host+периферия могат да съжителстват на едно и също място (например стая с 4-5 компютъра с по няколко WUSB устройства свързани към всеки един от тях). WUSB ще поддържа и Bridge устройства. WUSB Bridge се свързва безжично към Host-а (компютър с WUSB приемопредавател) и предоставя няколко кабелни USB порта за включване на обикновени USB устройства. Освен режима на комуникация Host+периферия „Dual role" (DR) устройствата поддържат и On-the-Go функционалност – DR устройството изпълнява основните Host задачи и се свързва с други периферни устройства без наличието на компютър (Host). По този начин може да се свържат например фотоапарат и принтер.

Въпреки че софтуерната съвместимост с обикновената USB е запазена в максимално възможна степен WUSB добавя и някои специфични изисквания. Поради безконтактния си характер WUSB се нуждае от допълнителна защита срещу вмешателство в предаваните данни. Тя се осигурява чрез криптиране на всяка отделна комуникационна сесия като се използват публичен и таен ключ. При първоначално конфигуриране потребителят въвежда в компютъра уникалния таен ключ, записан някъде върху кутията на периферното WUSB устройство.

Стоян Спахиев



Socket AM2 чипсети част 1: nForce 5

Nvidia обявиха следващото поколение nForce чипсети. Моментът на официалното им представяне съвпадна с обявяването на Socket AM2 процесорите на AMD. Това съвпадение бе направено единствено с цел синхронизиране на рекламните кампании и мероприятия. Новите чипсети са съвместими както с AM2, така и със S939, S754, S940 и всеки друг процесор с Hyper Transport интерфейс – всички K 8 базирани Sempron, Athlon64 и Opteron, както и Transmeta Efficeon.

nForce 550 (AMD)

Едночиповото решение от нисък клас поддържа до 8GB/s (1000 MHz/2000 DDR) Hyper Transport интерфейс за процесора, 10 бр. USB 2.0 портове, 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet контролер без хардуерно подпомагане при обработката на трафика (TCP/IP Offload) и без ActiveArmor защитна стена (която предизвикваше някои несъвместимости при nF4. Nvidia решиха проблема, използвайки принципа „няма функция – няма проблем"), 5 PCI слота и LPC шина за връзка с BIOS чипове и SuperI/O чипове, предоставящи остарели (т.н. „legacy") интерфейси като PS/2, COM, порт за флопи и др. Вграденият блок за звуков интерфейс е единствено High Definition Audio (HDA – както при ICH7 и nForce430/410), до 7+1@32bit/192kHz. Поддръжката за по-стария AC'97 е премахната. Предоставените PCI Express линии са 20, като те могат да се обособят в до 5 порта (1 PCIe x16 за графични ускорители и 4 PCIe x1 или 1 PCIe x4 или 2 PCIe x2).

UltraATA каналите на цялата nForce5 серия са намалени от 2 на 1, т.е. към nF5 могат да се включат максимум 2 ATA133 устройства (DVD/CD или твърди дискове) към единствения UATA канал. Това намаление не е ограничено само при Nvidia и е част от тенденцията на преминаване към изцяло SerialATA системи. За целта обаче е необходимо да има достатъчен избор на SATA оптични устройства (засега се предлагат само 2-3 модела DVD-записвачки) и операционните системи да поддържат инсталиране и стартиране от SATA устройства без необходимост от допълнителни драйвери.

За съжаление nForce е единственият съвременен чипсет, който не поддържа AHCI (Advanced Host Controller Interface) – стандарт на Intel, целящ да улесни именно прехода от UATA към SATA. С намаляването на UATA каналите производителите на дънни платки отново започнаха да поставят допълнителни контролери с 2xSATA+1xUATA канали. Докато преди най-популярен беше PCI контролер на Promise, сега е JMicron JMB363, който използва PCIe x1 връзка и предоставя два SATA-II/300 порта (с поддръжка на всички функции, включително NCQ, eSATA и hotplug) и един UATA / 133 канал за до две устройства и RAID нива 0, 1 и 0+1. PCIe x1 връзката предоставя 250 MB/s (в едната посока), а теоретично дисковете могат да заемат общо

733MB/s (т.е. изискват поне PCIe x4). На практика твърдите дисковете не могат да поддържат постоянен трансфер на данни (извън кеш паметта си) дори със скорост 133MB/s.

nF550 поддържа 4 SATA-II/300 порта. Досегашните nForce чипсети поддържаха изграждането на RAID масиви с устройства от всички UATA / SATA канали, но заради проблеми на Windows с RAID с UltraATA контролери nForce5 използват RAID само със SATA дискове. nF550 може да изгражда RAID масиви с нива 0, 1 и 0+1.

nForce 570 (AMD)

nF570Ultra добавя към nF550 още 2 SATA-II/300 порта (първият чипсет, предоставящ 6 SATA порта), поддръжка за RAID ниво 5 и втори Gigabit Ethernet контролер. Мрежовите контролери правят TCP/IP Offload (т.е. натоварват помалко процесора) и предоставят две нови функции.

Първата е FirstPacket, чрез която изходящите пакети се изпращат в зависимост от приоритета им. Реалновременвите приложения (VoIP разговор, видеоконференции, игри, мултимедийни потоци – интернет радио и телевизия и др.) преждат останалите като трансфер на файлове, разглеждане на страници, изпращане на email-и и др.

Втората нова мрежова функция е пряко свързана с наличието на два контролера – DualNet Teaming. Когато и двата LAN порта са свързани към един и същи комутатор (switch), драйверът може да се конфигурира така, че от гледна точка на операционната система да имате един Ethernet контролер, но двойно по-бърз (200Mbps или 2Gbps – в зависимост от комутатора). В зависимост от това за какво използвате локалната си мрежа може да усетите значително повишение на скоростта (ако пренасяте големи файлове) или въобще никакво (ако нямате локална мрежа, а само се свързвате към интернет – тогава скоростта, предоставена от интернет доставчика, е тясното място и обикновено е няколкостотин пъти по-малка дори от 1Gbps). С добавянето на High Definition Audio и DualNet функционалността на актуалните nForce модели най-накрая отново покрива в достатъчна степен тази на nF2 MCP-T. Звуковата обработка е софтуерна, но при съвременните процесори това не е фатално, а липсата на FireWire е оправдана като имаме предвид популярността на USB (и по-ниската крайна цена съответно).

nF570SLI е почти идентичен с nF570Ultra с изключение на добавения PCIe x8 порт и възможността за работа с две видеоплатки в SLI режим. В този случай PCIe x16 порта работи като x8, за да се поставят и двете видеоплатки при идентични условия.

nForce 590 (AMD)

nF590SLI е единственият двучипов модел във фамилия nForce5. Той се състои от един nF570SLI MCP чип (произведен по 130nm технология), играещ ролята на южен мост, и един SPP590 чип (произведен по 90nm технология), играещ ролята на северен мост. SPP590 представлява HyperTransport тунел (с 8 GB/s интерфейс към процесор и 8GB/s интерфейс към южния мост), предоставящ 18 допълнителни PCIe линии, които могат да се разпределят в 3 порта (един PCIe x16 и два PCIe x1). По този начин комбинацията от SPP590 + MCP570SLI предоставя общо два „пълни" PCIe x16 порта (за двуплатков SLI режим). От оставащите PCIe линии могат да се направят още два „непълни" PCIe слотове за графични ускорители – един x8 и един x4, а накрая ще останат и две x1 линии за други устройства.

Теоретично разхвърлянето на PCIe x16 портовете в два различни чипа би трябвало да се отрази негативно на производителността (в сравнение с x32 линии, предоставяни от един-единствен чип), но на практика GPU-тата така или иначе не успяват да заемат целия пропускателен капацитет. Може би с цел допълнително да се застраховат срещу евентуално забавяне nVidia въвеждат и опцията Linkboost – автоматичен overclock на интерфейсите – повишаване с 25% на тактовите честоти на PCIe x16 портовете и на HyperTransport връзката между двата елемента на чипсета (SPP и MCP). Когато се активира LinkBoost PCIe x16, работят на 3.125 GHz – 10 GB/s (вместо 2.5 GHz – 8GB/s общо в двете посоки), а HT на 1.25GHz – 10GB/s (вместо 1GHz – 8GB/s общо в двете посоки). Тъй като тези интерфейси така или иначе не са тясното място в системата, тяхното ускоряване не оказва съществено влияние на производителността.

Втората ексклузивна функция на nF590SLI, която трябва да го отличи като върхов модел (съответно да оправдае по-високата му цена), е инициативата „SLI Certified Components", чиито единствен чипсет представител засега е nF590SLI. На практика поддръжката й означава, че BIOS-ът на nF590SLI дънните платки ще може да автоматично прочита (и отработва правилно предоставяйки изискуемите напрежения, времезакъснения и т.н.) от модулите памет не само стандартните им SPD настройки, но и специални „overclock" режими. Някои производители на модули памет вече обявиха, че ще поддържат тази технология.

Няма техническа пречка Linkboost и SLI-CC да се поддържат и от по-малките nF5 модели, така че е възможно хората да открият начин да ги активират и за тях. Друг е въпросът дали има смисъл. Въобще ускорението, получено благодарение на добавянето на SPP590, е минимално и не оправдава повишението на цената. Това прави nF570SLI най-добрият вариант измежду nForce5 моделите.

nForce 590 (Intel)

nF590SLI за Intel процесори използва същия южен мост като nF590SLI за AMD процесори. Северният мост на nF590SLI Intel Edition (IE) вместо Hyper Transport интерфейс към процесора има AGLT+ процесорна шина със скорост до 266 MHz / 1066 QPB (8.5GB/s) като поддържа всички LGA775 Pentium и все още неизлезлите процесори на Intel от осмо поколение – Core 2 Duo (наследници на Pentium M и Core Duo). Освен това, тъй като Intel процесорите нямат вграден контролер за достъп до паметта, SPP590IE притежава и двуканален контролер, поддържащ до DDR-II/667 (PC2-5300) памет.

nForce4

Обявен бе междинен модел северен мост с вграден графичен ускорител – GeForce 6150LE. GF6150 LE притежава всички GF6150 функции (HDTV, TV-Out, Videoscaling и т.н.), но работи на тактова честота 425 MHz (колкото GF6100) – за разлика от 475MHz при GF 6150. Северните мостове GF 61xx се появиха и в мобилни варианти за лаптопи с Turion Sempron процесори.

За Intel процесори бяха пуснати още два чипсета – nF4 SLI XE и nF4 Ultra. Южните им мостове имат по 8 бр. USB2.0 портове, два UATA/133 канала (за общо 4 устройства), 4 бр. SATA-II/300, RAID нива 0, 1, 0+1 и 5, HDA звук и един Gigabit Ethernet контролер без поддръжка на TCP/IP offload.

Очаква се FirstPacket да се активира с някоя от следващите версии на ForceWare драйверите. Северният мост на nF4 Ultra IE поддържа до 266MHz/1066QPB процесорна шина и до DualDDR-II/667 памет. Освен това предоставя общо 20 PCIe линии, които могат да се разпределят в до 4 порта (напр. 1 PCIe x16 и 1 PCIe x4). Северният мост на nF4 SLI XE IE се различава по това, че PCIe x16 порта може да се раздели на два по x8 за двуплаткова работа.

nForce 570 (Intel)

Данните, които nVidia предоставя за nF570SLI, са противоречиви. Изглежда, че при него се използва MCP южен мост от nF4 Intel Edition Ultra/SLI-XE, а северният мост предоставя 266MHz/1066QPB шина, DualDDR-II/667 контролер за достъп до паметта, 3бр. PCIe x1 порта, 1бр. PCIe x8 и 1бр. PCIe x16 портове. Северният мост поддържа двуплаткова работа в SLI режим като в този случай половината от PCIe линиите на x16 порта се изключват (получават се два PCIe x8 порта).

Стоян Спахиев

Blitzkrieg: Mission Kursk

По време на игра отворете конзолата с клавиша **[~]**, след това въведете някой от следните кодове:
Има разстояние между началото и края на скобите.
@Password("Panzerklein") – активира чийт менюто
@God(0,1) – God Mode
@Win(0) – Победа
SetIGlobalVar("Cheat.Enable .Chapters", 1) – Избор на нивото.

PC Cheats

OutRun 2006: Coast 2 Coast

1. Стартирайте играта
2. Влезте в **"License Options"**
3. Изберете **"Edit License"**
4. Въведете желания код, като име и натиснете **ENTER**, след това натиснете **"ESC"**, за да регистрирате кода.
5. Въведете име по избор.

ENTIRETY = Отключва и купува абсолютно всичко
MILESANDMILES = Добавя 1000000 към сметката ви
Превъртане на играта: Въведете **ENTIRETY** като "License", за да получите 100% прогрес в играта.

Rise And Fall: Civilizations at War

Въведете чийтовете в конзолното меню (чат прозореца), натискайки Enter:
Автоматична победа – **WIN**
Пропускане на мисия от кампанията – **INEEDWIN**
Gold, Wood, Glory и максимална Stamina – **OLYMPUS**
Получавате 5 работника – **HELP**

Prey

За да активирате чийт режима, задръжте едновременно клавишите **[Ctrl] + [Alt] + [~]**, по време на игра, за да се отвори конзолният прозорец, след това въведете:
god – God mode
givehealth – макс здраве
giveammo – макс амуниции
give all – всички оръжия + амуниции
notarget – враговете не ви засичат

Cossacks II: BfE

Натиснете **[ENTER]** и въведете:
deposits – ресурси
scout – показва цялата карта
walkover – победа

Rome Total War: Alexander

По време на игра натиснете **[~]**, за да отворите конзолата. След това въведете някой от следните кодове:
add_money 20000 – Получавате 20,000 сестерции (активира се само на стратегическата карта)
gamestop – 10% по-евтини единици по време на кампанията
jericho – Всички стени се срутват (само по време на битка на бойната карта)
oliphaunt – 40% по-големи слонове по време на кампанията
Кодът за злато може да се използва само веднъж, след това ще трябва да рестартирате играта
? – дава списък с повечето конзолни команди
bestbuy – по-евтини единици
toggle_tow – скрива/показва tabbed output прозореца
add_population – Добавя/Отнема от популацията на дадено селище
move_character, име – премества избрания персонаж на позицията на курсора в кампанийната карта
auto_win – моментална победа при следващата компютърно управлявана битка
create_unit цифра име – създава една или повече единици от избрания вид
toggle_fow – включва/изключва fog of war
toggle_restrictcam – включва/изключва ограниченията за камерата
give_ancillary – получавате ancillary
give_trait име – дава на избрания герой избрания от вас trait на ниво на умение 1
process_cq – завършва моментално абсолютно всички сгради, избрани за конструкция
character_reset – връща избрания персонаж обратно в състоянието, от началото на кампанията
show_cursorstat – показва позицията и region id-то на курсора
toggle_terrain – включва/изключва опцията за показване на различни данни по терена
give_trait_points – дава на избрания персонаж trait точки
list_traits – списък с всички налични traits (за правилно въвеждане на всички останали trait чийтове)
list_ancillaries – списък с всички ancillaries
mp – дава на избрания персонаж точки за движение
list_characters – списък с имената на всички персонажи в света/към дадена фракция
show_landings – показва всички позиции за акостиране в даден регион
filter_coastlines – добавя филтър към бреговата ивица
set_building_health – променя "здравето" на избраната сграда в дадено селище
ai_turn_speed – променя максималната скорост за реакция на ИИ-то по време на ходовете на врага
adjust_sea_bed цифра – променя морското дъно до определената височина
reload_shaders – презарежда всички vertex шейдъри
reload_textures – презарежда всички текстури
toggle_perfect_spy – всички умения на шпионите могат да бъдат правени на огромно разстояние от целта и винаги са успешни
process_rq – завършва моментално всички поръчки на войници
force_diplomacy – насилва дипломатите да приемат/откажат предложение
diplomatic_stance mun – променя дипломатичните отношения между два фракции
invulnerable_general име – прави избрания генерал неуязвим в битка (но не и конниците от подразделението му)
burn_piggies_burn – подпалва всички прасета по време на битка
show_all_messages – показва всички системни съобщения за всички фракции
clear_messages – изчиства всички натрупали се съобщения
puppify_my_love – без коментар :)
list_units – списък с всички единици в армията
victory – показва ви съобщението при победа за кратка/дълга кампания
damage_wall – поврежда стените на селище/форт (само портите и произволно избрана част от стената)
date – променя датата на кампанията (можете да се върнете назад във времето)
season – променя сезона
upgrade_effect – отключва ъпгрейдите
show_battle_paths – показва всички пътища, обработени от ИИ-то
kill_faction име – премахва избраната фракция от играта
kill_character име – премахва избрания персонаж от играта.

PS Cheats

PSX легенда:

Ля – ляво
Дя – дясно
Д – долу
Г – горе
К – квадрат
Т – триъгълник

Ace Combat Zero: The Belkan War [PSX]

Music Player: Минете веднъж кампанията на произволна трудност.
A-10A: Свалете A-10A Fischer в Mission 5, за да отключите A-10A и личната му SP цветова схема.
Ace Combat 5 препратка: Когато за втори път се върнете при кръглата маса, минете покрай всички съюзнически самолети. Ще откриете такъв с име hrtbrk1, от Ace Combat 5: The Unsung War.
ADF-01 Falken: Ако имате запазен save game от Ace Combat 4: Shattered Skies и Ace Combat 5: The Unsung War на memory картата си, можете да отключите ADF-01, готов за закупуване в хангара ви веднага след Мисия 1.
ADFX-01: Завършете кампанията на произволна трудност, използвайки и трите ас стила. Bonus hangar: Получете S ранг на всичките 55 мисии в кампанията на ниво на трудност Ace.
EA-18G: Минете мисия 14C, за да отключите EA-18G. Свалете EA-18G Wolkenwand в Мисия 11, за да отключите SP цветовата му схема.
EA-6B: Минете мисия 6, за да отключите EA-6B. Свалете EA-6B Bergnebel в мисия 9 на ниво на трудност Ace, за да отключите SP цветовата му схема.
F/A-18C: Свалете Grun Squadron в Мисия 3 в Soldier Ace Style, за да отключите F/A-18C и цветовата му схема.
F-1 SP цветова схема: Свалете F-1A Biene в мисия 8A, за да отключите SP цветовата му схема.
F-117A: Минете мисия 14A, за да отключите F-117A.
F-14D: Свалете Schnee Squadron в мисия 10 в Soldier Ace Style, за да отключите F-14D и цветовата му схема.
F-15C: Минете мисия 9 в Mercenary Path, за да отключите F-15C. Свалете F-15C Mondlicht в мисия 13, за да отключите SP цветовата му схема.
F-15C (Pixy Solo Wing): Минете Campaign на ниво на трудност Expert, за да отключите F-15C (Pixy Solo Wing).
F-15E: Минете мисия 12 в Mercenary Path, за да отключите F-15E. Свалете F-15E Albatros в мисия 14B на ниво на трудност Expert, за да отключите SP цветовата му схема.
F-15S/MTD: Свалете Socerer Squadron в мисия 16 в Mercenary Ace Style, за да отключите F-15S/MTD и цветовата му схема.
F-16C: Минете мисия 4C, за отключите F-16C. Свалете Silber Squadron (2-5) в мисия 10 в Knight Ace Style, за да отключите SP цветовата му схема.
F-16XL: Свалете Wizard Squadron в мисия 16 в Knight Ace Style, за да отключите F-16XL и цветовата му схема.
F-20A: Минете мисия 4B, за да отключите F-20A. Свалете F-20A Falter в мисия 8B, за да отключите SP цветовата му схема.
F-2A: Минете мисия 8A, за да отключите F-2A. Свалете F-2A Strom в мисия 8A на ниво на трудност Ace, за да отключите SP цветовата му схема.
F-35C: Минете мисия 14B, за да отключите F-35C. Свалете F-35C Moewe в мисия 4B на ниво на трудност Ace, за да отключите SP цветовата му схема.
Free Mission: Минете кампанията, за да можете да преиграете произволна мисия.
J-35J SP цветова схема: Свалете Espada 1 в мисия 15, за да отключите SP цветовата му схема.
Knight цветова схема: Минете кампанията в Knight Ace Style, за да отключите Knight цветовата схема за всички самолети.
Mercenary цветова схема: Минете кампанията в Mercenary Ace Style, за да отключите Mercenary цветовата схема за всички самолети.
Пълно здраве: Паузирайте по време на игра, задръжте L+R и натиснете Y, Долу, A, Горе.
Soldier цветова схема: Минете кампанията в Soldier Ace Style, за да отключите Soldier цветовата схема за всички самолети.
Typhoon: Свалете Rot Squadron в Mission 3 в Mercenary Ace Style, за да отключите Typhoon и цветовата му схема.
F-22A: Минете веднъж играта на произволна трудност.
Scene Viewer: Минете веднъж играта на произволна трудност.
X-02: Минете два пъти играта на произволна трудност.
X-29A: Минете мисия 8C, за да отключите X-29A. Свалете X-29A Hundert в мисия 4A на ниво на трудност Ace, за да отключите SP цветовата му схема.
YF-23A: Свалете Wizard Squadron в мисия 16 в Knight Ace Style, за отключите YF-23A и цветовата му схема.

Sensible Soccer 2006 [PSX]

Отключване на pitch types
synthetic turf (Astroturf) pitch **type** – Вземете World cup
icy pitch type – Вземете European cup (шампионската лига)
muddy pitch type – спечелете English Premiership
a snowy pitch – спечелете Italian A Div
the carpet pitch type – минете Spanish premier league

Тенискі
Tropical Shirt – African Cup
Codemasters Shirt – Вземете English league (championship)
"I love sensi" Shirt – Вземете French 2nd Div
Lederhosen Shirt – Вземете German 2nd Div
Showtime Shirt – Вземете Dutch 2nd div
Tuxedo Shirt – Вземете Italian B Div
Guerrilla shirt – Вземете Portuguese 2nd Div
Tartan shirt – Вземете Scots league
Home & Away shirt type – Вземете Spanish 2nd Div

Отключване на топки
Tournament ball – минете South American cup
Bright Yellow ball – минете Spanish cup
Classic Old Leather Football – спечелете English cup (FA Cup)
retro black and white ball – Вземете German 1st Div
All Star Ball – Вземете Italian Cup

Street Fighter 2 Hyper Fighting [Xbox 360]

Постижения: Изпълнете следните постижения, за да отключите Xbox Live Gamerscore points (200 максимално):
12 World Warriors (5 points): Победете всичките 12 персонажа в single-player arcade режим.
Perfection (5 points): Минете perfect match at the default or higher difficulty in single player arcade режим.
Bonus Bonanza (10 points): Минете perfect bonus round в single player arcade режим.
World Champion (15 points): Минете single player arcade режима.
7 Stars (20 points): Минете single player arcade режима на най-високото ниво на трудност.
Hyper World Champion (25 points): Минете single player arcade режима без загуба на мач.
Perfect World Champion (30 points): Минете single player arcade режима без загуба на рунд.
I Got Next (5 points): Изиграйте мач в online quarter режим.
10 tokens (10 points): Изиграйте десет ranked online мача.
50 Tokens (20 points): Изиграйте петдесет ranked online мача.
10 Ranked Online Victories (20 points): Победете десет пъти в ranked online режима.
30 Ranked Online Victories (35 points): Победете тридесет пъти в ranked online режима.

Този гайд е направен с цел да ви помогне да минете играта на Silent Assasin ниво. Поради доста ограниченото пространство не съм описал абсолютно всеки завой и стая, които трябва да налазите. Текстът съдържа основните посоки – за допълнителна ориентация можете да използвате картата в самата игра. Също така в описанието на всяка мисия са споменати всички убийства, които трябва да направите, за да постигнете желания статус и да завършите успешно нивото. Всяка една допълнителна смърт ще ви попречи да достигнете SA статус.

В текста няма да намерите гайд за първата мисия, която е тренировъчна и в общи линии няма нищо сложно в нея. Също така не присъства и местоположението и разписанието на всички гардове – в общи линии трябва да внимавате да не бъдете забелязван и ако това е неизбежно, да изберете правилните хора, от които да свиете костюми (в гайда са описани местата, където ще имате нужда от преобличане). Постарайте се бързо да се научите да преценявате движенията на гардовете и как да се промъквате зад целите си.

Престрелки, освен в 13-ти епизод, е добре да няма, ако искате да сте про. На местата, където се споменава да се използва спринцовката – ориентирайте се по целите си (цивилен, военен) дали искате само да зашеметите или да убиете. С парите от първите си задачи купете заглушители за най-използваните от вас оръжия (пистолетите и снайпера най-вероятно) и помнете, че всяко едно невнимателно движение и нежелано внимание ще проваля опита ви да се превърнете в най-добрия наемен килър. Успех!

МИСИЯ 2: A VINTAGE YEAR

Don Fernando Delgado

Минете от старта през вратата срещу вас, след това завийте вляво, затваряйки вратата след себе си. Минете през Г-образния коридор, в следващата стая се преоблечете като пазач. В градината ще намерите една тръба, качете се по нея. Влезте в прозореца до тръбата. Промъкнете се до стареца и го удушете. След което изхвърлете тялото през балкона.

Manuel Delgado

Огледайте се за мъж в розова риза в централната градина. Проследете го тихичко. В момента, в който тръгне по стълбите и влезе в стая с контейнери, можете да го убиете. Скрийте тялото в контейнер.

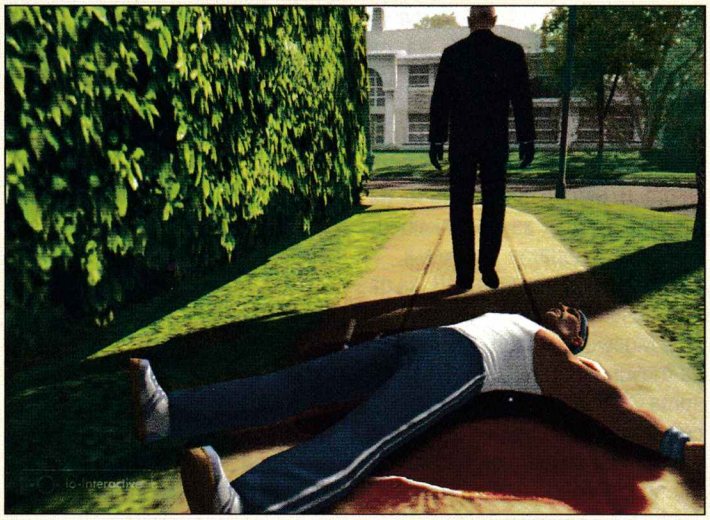
Бягство

Преди да се измъкнете си вземете стария костюм. Промъквайте се покрай гардовете, за да не привлечете вниманието им. Хвърлете монета до последния гард, за да се обърне надясно, докато се прокрадвате от ляво. Ридора с бодигарда, седнал на стол. Изчакайте да иде до тоалетната, за да идете във втората гримьорна. Скрийте се в гардероба и изчакайте актьора. След като излезе от стаята, можете да размените пистолетите. Излезте, когато гардът е до тоалетната. Тръгнете по южния коридор докато се върнете в помещението, където се преоблякохте, като работник. Вземете си старите дрехи, за да гледате представлението. Когато единият актьор застреля другия, пригответе детонатора.

Richard Delahunt

Когато Richard се затича от ложата си, ще се спъне в свещника. Използвайте детонатора – кабуум, мисия изпълнена.

Hitman: Blood Money WALKTROUGH



МИСИЯ 3: CURTAINS DOWN

Alvardo D'Alvarde

Говорете с човека в стаята в ляво от входа. Ще получите истинска версия на бутафорния пистолет, използван в пиесата. Промъкнете се до тоалетната след стълбите, докато гардовете не гледат, и се скрийте докато дойде работникът. Използвайте спринцовката, и след това вземете дрехите – тялото му – в контейнера. След това се изкачете нагоре и поставете бомба на свещника. Върнете се в коридора с бодигарда, седнал на стол. Изчакайте да иде до тоалетната, за да идете във втората гримьорна. Скрийте се в гардероба и изчакайте актьора. След като излезе от стаята, можете да размените пистолетите. Излезте, когато гардът е до тоалетната. Тръгнете по южния коридор докато се върнете в помещението, където се преоблякохте, като работник. Вземете си старите дрехи, за да гледате представлението. Когато единият актьор застреля другия, пригответе детонатора.

Измъкване

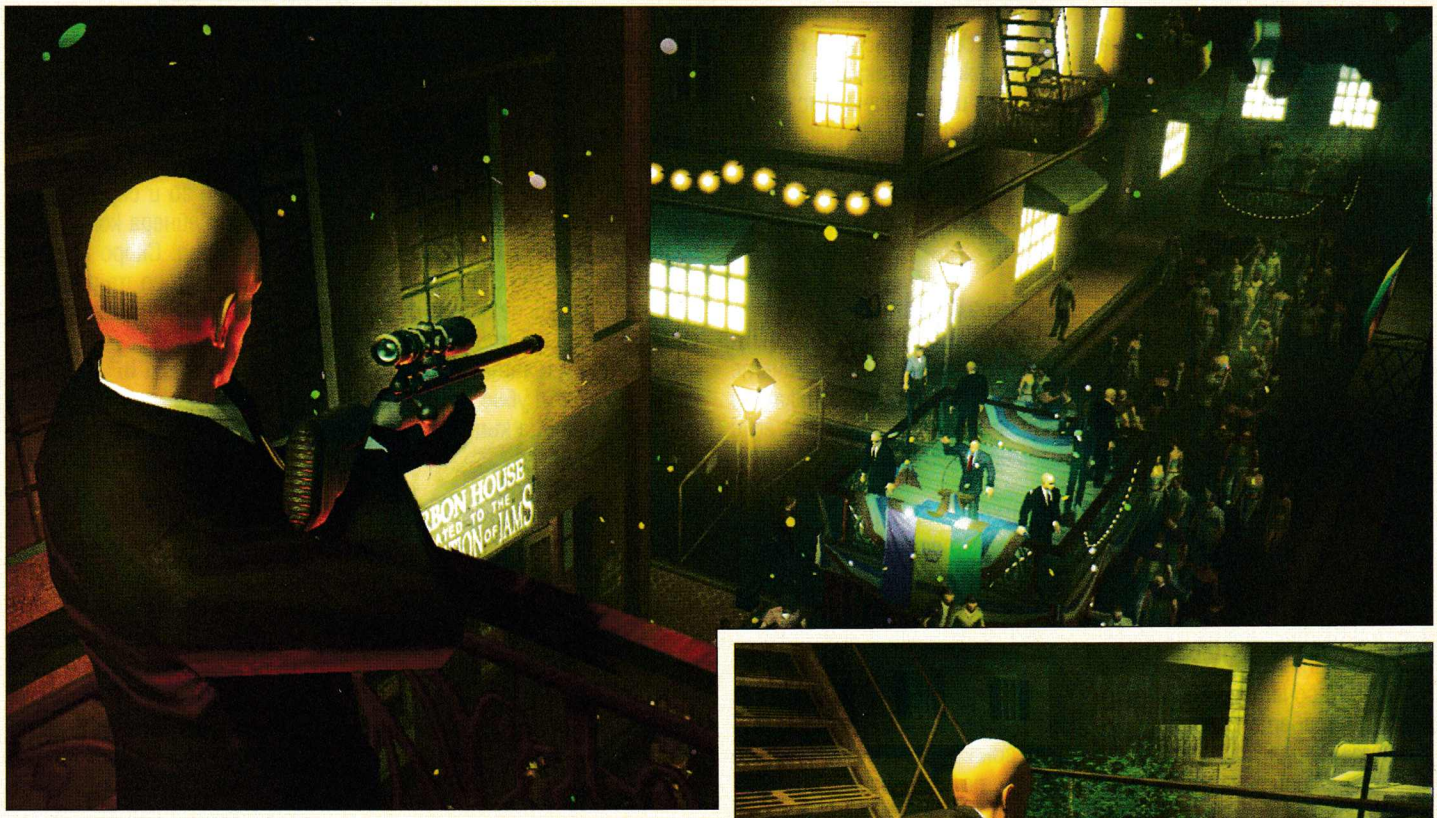
Приберете детонатора и се изнесете кротичко през централния вход

МИСИЯ 4: FLATLINE AGENT SMITH

От старта се насочете към хълма, следващ пътя, докато не срещнете човек, стоящ до бетонни пейки. Вземете нужните ви документи и продължете към входа. Говорете с рецепциониста и го последвайте в стаята за преобличане, за да вземете болнични дрехи. Освободете се от оръжията си, преди да бъдете претърсени от гарда. Веднъж минали покрай него, свийте в дясно и поемете по стълбите. В следващата стая се преоблечете като лекар. Открийте агент Смит, криейки се от гардовете. Използвайте спринцовката да го неутрализирате. Върнете се в стаята на докторите, за да се преоблечете.

Carmine

Изчакайте в салона докато не започне да вдига на лежанката. Минете му в гръб и изпозлвайте тежестите, за да го затиснете в края на тренировката му.



Los Angeles Mobster

Качете се нагоре към стаята си. Излезте на балкона и влезте в съседната стая и включете газта, когато е празна. Целта ви ще се самоубие следващия път като влезе.

Human Trafficker

Поставете детонатор на машината за вода до стълбищата, изчакайте целта и я взривете.

Измъкване

Върнете се на рецепцията и се преоблечете. Слезте по хълма. Агент Смит вече е в моргата. Влезте в моргата, използвайте спринцовката да го съживите.

МИСИЯ 5: A NEW LIFE

Vinnie Sinistra

От старта идете до кетъринг караваната до къщата. Използвайте спринцовката на поничките. Келнерът ще занесе поничките на гардовете. Това е моментът, за да свиете униформа. Вземете видеозапис. След това счупете елтаблото пред къщата и се мушнете в нея преоблечен. Влезте в стаята с ТВ-то и се скрийте. Вини ще влезе с бодигарда си, като след малко ще остане сам. Убийте го скрийте тялото му в килера.

Microfilm

За да вземете диапозитивите, излезте в градината и намерете бараката в ъгъла ѝ. Отключете я и вземете запалителната течност, след това саботирайте барбекюто. Скочете в басейна и вземете диапозитива от огърлицата. Измъкването след това е лесно.

МИСИЯ 6: THE MURDER OF CROWS

Suitcase

От началото последвайте мъжа в червен костюм и куфарче. Използвайте спринцовката. Свийте му костюма и скрийте тялото в кофа за боклук. След това скатайте и куфарчето.

Angelina Mason

Тя обикаля зоната, говорейки с Raymond по радиото. Най-удобното място за премахването ѝ е голямата квадратна зона в центъра на картата. След като я убиете, вземете радиостанцията – така ще видите всички гардове по картата.

Raymond Kulinsky

Откраднете сервитьорска униформа, след това се качете по тръбата до алеята и се промъкнете до салса бара. Качете се на горния етаж, издебнете целта си и я премахнете.

Mark Purayah

Идете до книжарницата в ъгъла на картата. Промъкнете се покрай гардовете и се качете по стълбите. Ще стигнете до блокирана врата, изчакайте, за да чуете в кой бар се намира убиецът. След това поставете мина на дъските. Излезте от помещението и когато Марк се върне на бюрото си (използвайте картата), можете да го взривите. За да се измъкнете, просто си приберете оригиналния костюм и куфарчето.

МИСИЯ 7: YOU BETTER WATCH OUT...

Lorne De Havilland

Открийте кухнята. Веднъж попаднали в нея, използвайте спринцовката на наденичките или на плота и измъкнете през Г-образния коридор. Открийте бара и говорете с бармана, за да ви даде афродизиака. Използвайте го на питието в ляво от вас (то ще стигне по-късно до Чад). Излезте и открийте беседката. Промъкнете се зад мъжа в нея и действайте със спринцовката. Скрийте тялото във водопада и вземете фотографските дрехи. Влезте в беседката и се насочете към вратата, охранявана от 2 гарда. Използвайте асансьора, за да стигнете до студиото. Ако сте взели наденичката, можете да я хвърлите през балкона, след това се промъкнете до мъжа на перилата и го бутнете, върнете се, зашеметявайки гарда и открадвайки костюма му. Излезте от стаята и влезте в първата от дясно. На бюрото се намира видео лентата. Върнете се при водопада.

Chad

За момента Чад би трябвало да е в спалнята си с момиче. От водопада се насочете наляво. Минете през двой-

ните врати. Слезте по стълбите и изчакайте на балкона. Когато Чад пристигне, промъкнете се до него, огледайте се дали няма никой долу и го бутнете през перилата.

МИСИЯ 8 : DEATH ON THE MISSISSIPPI

Gator Boys

Тръгнете в ляво и отключете вратата. Върнете се на стартовата локация и от там по стълбите. Минете през двойните врати, след това надясно. Открийте Gator агента, изчакайте го да се надвеси над перилата и го бутнете. Върнете се на палубата, открийте крупие и му откраднете униформата, за да влезете във ВИП секцията. Отровете тортата и я вземете със себе си.Насочете към тоалетната. Оставете тортата, изчакайте гарда да влезе и го убийте. Скрийте тялото и се опитайте да премахнете още няколко гарда.

Captain Muldoon

Когато свършите с гардовете, вземете обратно тортата и се насочете към капитанския мостик. Сложете тортата на масата и напуснете. Изчакайте отровата да подействa, след което се върнете и скрийте тялото в спалнята в ляво. Там отворете сейфа и вземете документите. Върнете се в кухнята, за да си вземете костюма.

МИСИЯ 9 : TIL DEATH US DO PART

Pappy Leblanc

Изкачете се през прозореца в кухнята и се насочете на запад до семейното гробище. Когато Папи се наведе над един от гробовете – бутнете го и внимавайте никой да не ви види. Върнете се в кухнята.

Buddy Muldoon

Използвайте спринцовката на тортата, изчакайте Бъди да колабира и скрийте тялото му в сандъка в североизточната част на стаята.

МИСИЯ 10: A HOUSE OF CARDS

Учения

Влезте в казиното, обърнете се наляво до рецепцията. Говорете с рецепциониста и вземете ключ за стаята си. Качете се с асансьора на горния етаж и изчакайте учения да дойде и да се качи в асансьора. Удушете го, вземете куфарчето и картата му за стаята на 8 етаж. Върнете се на входа. Оставете куфара за по-късно.

Hendrik Schmutz

Качете се в другия асансьор (не този с тялото), качете се на покрива му и изчакайте Хедрик да влезе. Удушете го и вземете ключа.

Шейх Al-Khalifa

Вземете дрехите на Хедрик и се насочете към 4 етаж. Влезте в североизточната стая и вземете куфарчето. Върнете се в приемната на хотела. Оставете гардовете да ви претърсят и влезете във Вип зоната. Минете в ляво и говорете с шейха. Използвайте отровата, оставете тялото там.

МИСИЯ 11: A DANCE WITH THE DEVIL

Anthony Martinez

Целта ви се намира на последния етаж. Ще направи три обиколки на нивото, след което ще се насочи с асансьора към долния етаж. Влезте в централната стая северно от асансьорите и се отидете към тоалетните. Изчакайте Антъни да влезе и го удушете, вземете дрехите, куфарчето и оръжието му.

Вървете към стаята в югоизточната част и открийте лаптопа с нужната ви информация за двамата убийци по петите ви. Единият от тях е на същия етаж, другият е в мазето.

Eve

Тя е сравнително лошата певица, пееща в централната стая. Идете до нея и я заговорете. След това я последвайте до стаята, където ще ви даде информация. Ще се опита да ви убие, за това я бутнете на земята и използвайте спринцовката. Но ако ви убие, ще гледате една приятна към сцена.

Vanna Ketlyn

Върнете се до асансьора и слезте в гаража. От там вземете този към мазето. На юг от вратата ще намерите Вана. Сложете бомба на машината за пиротехники и се отеглете преди да гръмне. Огънят ще я сготви, преди да падне в басейна с акули (Ауч!).

МИСИЯ 12: AMENDMENT XXV

Вицепрезидентът

На старта оставете чантата си и изчакайте патрулиращите гардове до прозореца. Когато всички освен пушещата жена минат, влезте в сградата, хвърлете монета да отвлечете вниманието на пазача. Когато мине до вас, използвайте спринцовката. Скрийте тялото и пистолетите зад автобуса. Вземете пехотинска униформа и приберете чантата си.

Минете през входа и детектора, насочете се към първата врата в ляво. Вземете картата ключ и лентата от прозореца. Минете през коридора и използвайте картата на вратата. Продължете по Г-образния коридор до вратата в края. Пригответе отровата и отворете сандъка. Когато вицепрезидентът влезе в стаята, убийте го и скрийте тялото в контейнера колкото се може по-бързо. Скоро жена му ще се появи да го търси, опитайте се да не ви засече.

Mark Parchezzi III

Вземете куфара и излезте от стаята. Обърнете се наляво и минете през вратите. Качете се до върха на стълбите и продължете надясно. Минете през прозореца. После през покрива. Използвайте картата на вратата. След като влезете в овалния офис, ще има към сцена с Марк. Когато свърши, тръгнете след него. Върнете се на покрива, вземете снайпер и в момента, в който той си покаже главата над парапета, го използвайте (задължително е с заглушител). Приберете пушката и се насочете към изхода. Вземете си костюма и нивото приключва.

МИСИЯ 13: REQUIEM

След като изгледате към сцената и започнат да текат кредитите, ще забележите, че можете да движите камерата. Започнете да натискате която и да е от стрелките за движение, докато 47 не се изправи. Целта е да избиете всичко живо около вас. Ще трябва да застреляте и репортера и свещеника. С това играта приключва.

Георги Панайотов

Best Gadgets

>> ДЖАДЖА НА МЕСЕЦА

JOYTECH NITRO TRIFORCE

Основната разлика между компютрите и конзолите е в аксесоарите. Поради основната причина, че конзолите са създадени основно и единствено за игра, техните входно-изходни устройства са просто по-добри. Воланът Nitro TriForce на компанията Joytech може да работи както с конзоли, така и с PC-та.

По този начин специфичният аргумент, че конзолите са по-лесни за управление, отпада – TriForce работи както с PC, така и с PS2, и с Xbox.

Волани за компютър има отдавна. Основната технология, която промени радикално усещанията в тази сфера, се нарича ForceFeedback. Joytech TriForce също я поддържа, като електродвигателите разполагат със специално въздушно охлаждане. Благодарение на тях воланът потреперва, подскача и вибрира, когато управлявате по-диво някое мултипонентно МПС по виртуалните писти.

Управлението на колите в Need for Speed или в актуалния хит за PS2 – Midnight Club 3, ще ви се стори абсолютно различно и емоционалнo силно изживяване. Моделът Nitro TriForce разполага с допълнителен панел с педали, където ще откриете газ и спирачка. Освен педали комплектът включва и вграден скоростен лост, като по този начин ще можете да изпитате максимално близко до реалността усещане за контрол и управление на автомобил.

Гумираната повърхност на самия волан означава, че колкото и да стискате, колкото и да запотявате длани, кормилото няма да се изплъзне от пръстите и ще можете да запазите стабилност в някой опасен завой.

Самият волан се монтира отделно върху конзолата за управление, като по този начин се пресъздава максимално близко до реалността усещането да се сдобиеш с нов „геврек". Когато тунинговане своя Golf, не изкъртвате цялото табло, нали?

TriForce може да бъде използван и групово. Устройството разполага с функция за четири различни предварителни настройки за чувствителност на сервоусилването в кормилото, като четирима различни играчи ще могат да усещат пътя според собствените си предпочитания. Известен недостатък е нестабилността на вакуумните фиксатори, които лесно губят опора при някой по-рязък завой.

Интересна функция представлява и вграденият дисплей в долната част на волана. Неговата основна функция е да работи като хронометър, за да отчитате времето си в отделните обиколки. С допълнителен бутон можете да настроите дали времето да бъде отчитано в минути или в секунди. По този начин можете да видите колко време прекарвате в играта, както и да засечете най-бързият си опит между старта и финала.

Цената на Joytech Nitro TriForce може да ви се стори относително висока. Тя обаче е оправдана с оглед на качествата на хардуера. Една препоръка – пробвали ли сте да играете Doom с волан? Опитайте и тогава ще си говорим какво е хардкор, изврат и познаване на играта в детайл...

Joytech Nitro TriForce се продава за около 234 лева.

PRESTIGIO P391

Когато тръгвате да търсите монитор днес, със сигурност се замисляте и за 19-инчов вариант. P391 на Prestigio е с изключително атрактивна цена и това вероятно ще ви се стори като най-сериозното му предимство.

Останалите му характеристики отговарят на стандартните параметри за подобен вид устройства – 1028x1024 точки резолюция, 250 cd2/cm яркост, ъгъл на виждане от 170 градуса по вертикала и хоризонтала, 8 ms време за реакция на матрицата. Естествено, както си му е редът, и този модел притежава своеобразен „аха"-ефект. В случая говорим за нивото на контраст от 1000:1. Вградените високоговорители ще ви позволят да слушате музика или да гледате филми директно, без допълнителен хардуер, като естествено не бива да очаквате чудеса. Мониторът тежи 6 килограма.

Неприятно впечатление прави пластмасовото краче за монтаж на панела, което изглежда много нестабилно и паянтово. Наред с това цветовото усещане на картината създава впечатление за морски дълбини – известната наситеност на синьото за някои е дори предимство.

В края на деня ще харесате P391 и ще ви допадне живописната цветна картина с отличен контраст – при изключено осветление ще се почувствате като в киносалон. Остава само пуканките да са налице.

Prestigio P391 се продава за около 460 лева.

ACER ASPIRE 5650

Преносимите компютри някога бяха просто мобилни алтернативи на десктопа, но определено не ставаха за игри. Aspire 5650 на Acer ще преобърне тотално наопаки представите ви за преносимия гейминг.

По време на разходка до морето тествахме възможностите му с помощта на Need for Speed: Most Wanted. Благодарение на графичния ускорител GeForceGo 7600 практически нямате никакви проблеми да подкарате играта с максимално количество детайли върху течнокристалната 15,4-инчова широкоекранна TFT-матрица с резолюция от 1280x800 точки.

Другите хардуерни параметри на машината бяха Intel T2300-процесор с тактова честота от 1,66 гигахерца, два мегабайта L2-кеш, 512 мегабайта DDRII памет с тактова честота от 667 мегахерца.

Останалите параметри включват 120 гигабайта твърд диск, DVD-записвачка, специални слотове за флаш памети от форматите SD/MMC/MS/MS PRO/xD, както и вграден Bluetooth-предавател. Графичната карта е и с TV-Out, т.е. можете да я свържете към телевизора и да гледате филми. Впечатленията за гейминг качествата на лаптопа са отлични, като теглото от три килограма беше в известна степен проблематично.

Батерията успя да издържи за около час и половина активен гейминг и бързи скорости, което е впечатляващо с оглед на сериозното натоварване, на което е подложен процесорът.

В допълнение лаптопът разполага и с вградена 3G-антена. Това означава, че ако разполагате със SIM карта и има покритие на мобилния оператор, ще се насладите на високоскоростен интернет на открито, без кабели. Отличен лаптоп на отлична цена.

Acer Aspire 5650 се продава за около 3100 лева.

SONY KDL-46X2000

Какъв е смисълът да имаш многоинчов течнокристален телевизор? Ако искаш да гледаш обикновена телевизия (Канал 1 например), картината има известни недостатъци. Нормални DVD-та също не са пригодни за авангардната технология. Sony KDL-46X2000 е изключително модерен и технологично напредничав продукт, който е най-добър за ... пиратски филми. Да, точно така.

Телевизорът поддържа т.нар. HD-формат, при който резолюцията на 46-инчовия му екран е 1920x1080 точки и контраст от 1300:1. Той е с LCD-матрица, като е добре да знаете, че LCD е по-качествената технология в сравнение с плазмата и производителите ще залагат на нея оттук нататък. HD е стандарт за излъчване, който тепърва ще влиза в употреба от телевизионните канали. В САЩ все повече канали са преминали към него, като този процес тепърва предстои в Европа (включително и България). Поради тази причина, ако нямате сателитен приемник, за да гледате HD-телевизия, най-добре е да свалите от пиратските сървъри филмови заглавия, в името на които присъства съкращението HD.

Така ще можете да се насладите на любимите си филми в отлично качество, без загуба на картината при отлично качество на звука. Sony KDL-46X2000 е също и с два HDMI-входа. Това е напълно цифрова технология за свързване между устройствата, като тя е по-добра от добре популярния DVI-формат. Предимството й е, че освен картина тя може да прехвърля по цифров начин и звук. Sony KDL-46X2000 е с Bravia-енджи на японската компания, което гарантира отлично качество на картината. Това е телевизор за онези от вас, които искат да са преди всички и да притежават върховите технологии възможно най-рано.

Sony KDL-46X2000 се продава за около 10 600 лева.

LG K800 "CHOCOLATE"

Това е може би най-високо технологичният телефон в момента по отношение на управление и навигация. K800 е с чувствителен на допир преден панел. Това ще рече, че само с докосване на палеца влизате в менюто, приемате обаждане или стартирате някоя Java игра. Апаратът е известен и под името „Chocolate". Новата мода сред производителите на мобилни устройства е да измислят ключови имена на най-добрите си модели. Крайната цел е разпознаваемост, както и различаване в масата от десетки практически еднакви апарати. „Шоколадът" на LG е изключително елегантен, с черен на цвят корпус и приплъзващ се механизъм за отваряне на клавиатурата. Шоколадовото начало ще ви посрещне още с картонената опаковка на апарата, която напомня с външния си вид на кутия шоколадови бонбони. GSM-ът тежи 83 грама. Екранът му е с TFT матрица с 256 хиляди цвята и резолюция от 176x220 точки.

Поддържа Bluetooth, mp3, има вградена 1,3-мегапикселова камера с функция за запис на видео и телефонна книжка с капацитет от 1000 номера. Може би най-големият недостатък на този модел е липсата на възможност за разширяване на паметта. Тя е 128 мегабайта, което от една страна не е малко, но от друга – не е и много, ако решите да се възползвате от

апарата си като mp3 плейър или фотоапарат. Така или иначе, Chocolate е толкова елегантен и толкова красив, че ще преглътнете тази му слабост заради удовлетворението да работите с мобилен телефон с чувствителни на допир бутони.

LG K800 Chocolate се продава за около 700 лева.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели! Лято е. Под 20% от населението ще ходи на море, останалите ще се бъхтят под слънчевия пек и ще пуфтят. Мачовете също свършиха. В тази нерадостна картинка не ви остава нищо друго, освен да се размажете тотално, да се отдадете на лениви мисли и да прочетете какви ги надробиха тези от вас, изкласили до място в страничките "Писма".

Сашо Бойчев

ДЖАНТИ И СПОЙЛЕРИ

Здравейте отново! Аз съм 12 (вече 13) годишен геймър, възмутен от батковците.

1. Днеска ще ги пожаля, но ще се наложи да ви изкритикувам малко. Става въпрос за сблъсъка между Midnight club 3 и NFS: MW и за да не останете с впечатлението, че просто съм хвърлил едно око върху тях, ще ви кажа, че съм ги превъртял (NFS) или поне стигнал до 98% game completion (MC3). Честно – и двете залагат на един и същ сюжет, но въпреки това геймката с по-як геймплей е Midnightclub. Отгоре на всичко и двете игри са 90 процента ТУНИНГ. Очаквах, че EA ще се отнесат по-сериозно с Black edition-ът но, за бога! Колко им струва да сложат опция с предни и задни брони и странични спойлери, да не говорим за римовете – как ще сложа 20-цолови на Murcielago, грозно е! Поне да бяха 22". За съпоставка в MC може да слагаш до 28" на джипките естествено, но дори на NFSU2 може мах 24". А, да не говорим за избора на MPC.

2. Какво значи DUB?

Айде чао и да знаете za street race определено MC3 е доминантна!

ps2

Пожелавам ти да покараш нещо с джанти 19-ки някой ден в действителността. Щото 24-цолови чудовища е безумно да монтираш на колелото. DUB е името на специалната версия за Midnight Club 3. Ако отидеш на официалния сайт на играта – www.rockstargames.com/midnightclub3, ще разбереш, че то е създадено в сътрудничество със списание DUB Magazine – специално лъскаво и култово издание в областта на тунинга и високите скорости.

ОРГАЗЪМ

Здравейте пак, гусин Бойчев!

Лято е – скейт, мацки, сладолед и... зелени дървета. Кажете ми, струва ли си само за да получите душевен оргазъм, да ви пращам хартиена поща? Както каза един пич – "влизаме в ЕС – екологията преди всичко", т.е. вие правите плакати с две лица, за да пестите хартия, а ние ви пращаме мейли по същата причина. ;)

Освен това от мацки, сладолед и скейт не ми остава време да мина по старомодната процедура с марките, плюнчето и борбата с капачето на пощенската кутия.

Защо не направите една "всенародна PCM среща", ще рече да слезете в ниското за час-два, да ви се порадваме на живо, да изпием по една бира (макар че аз не пия!) и... толкоз? Поддайте се малко на славата, знам, че жокер ви не трябе (или беше "знам, че го желаете"?).

Новото лого... не е старото.

Всяка жаба да си знае пола, писна ми от гейове! Като искат да са наобратно, нека са, но да не парадират с това... е, ще ме извинявате, ама аз съм хетеросексуален и не съм тръгнал да си навирам... нали... в лицето на хората...

Списанието... списанието се харчи, добро е. Може би малко повече хумор, ако разлеете, ще ни подхлъзнете още повече.

Пратете по един поздрав от мен на всичко женско, що е в редакцията!

Jazz Jack

Приятелю, хартиените писма са мегаяки, ужасно ме кефят, защото са нещо специално и ексклузивно, израз на истинска фенска любов. Хартията означава – днес не ми е скучно, та съм разковал клавиатурата и за 20 реда до PC Mania, а имам специалното желание да кажа на любимото си издание на български език какво мисля за живота, вселената и всичко останало. Освен това душевният оргазъм на Сашо Бойчев не е просто душевен оргазъм, а е всенароден празник, празнична заря, феерия от звуци и светлини и прочее. По принцип съм постоянно в "ниското", шмугвам се между феновете и фенките, мълчаливо отпивам от джинтоника в тия жеги, а понеже спрях цигарите, леко се нервирам от невъзможността да дръпна поне веднъж, докато потоците на времето преминават край мен. Славата е нещо преходно, джинът с тоник и палещите лъчи на слънцето – не. Подпирайки се небрежно с пета в стената установих също, че мненията за новото лого приличат силно на мненията за всичко ново (новата бутилка на Coca-Cola, новият модел на Nokia и т .н .) – то дразни, провокира и кара малките душички да пищят от ужаса на промяната. Има ново лого, то е страхотно, пичове, а сега ме оставете на мира и вземете глътнете малко свеж въздух.

ЕМАНЦИПАЦИЯ

Здравейте всички от PC Mania! Няма да се хваля колко отдавна чета списанието като повечето, които ви пишат, защото не е така. Всъщност съм чела последните няколко броя и мога да кажа, че останах с доста добро впечатление! Ще пропусна други хвалби, за да мина направо на въпроса. Аз съм момиче и съм само на 12. Въпреки това съм превъртяла доста сериозни геймки от рода на Serious Sam II, Doom-овете, The Goldfather, Tomb Raider и така нататък. (Не се хваля, просто въпросът ми е свързан с това. :)) Не знам защо тези игри се водят "мъжки" игри... останах с това впечатление, когато много мои приятели ме питат невярващо наистина ли съм ги превъртяла, а и виждам, че всички мислят, че момичетата играят САМО на разни онлайн покери и пасианси... Освен това понятието "геймър" винаги говори на момчетата "мъж"! Ако можете да ми отговорите защо е така, ще съм ви благодарна. Ще се радвам да драснете 1-2 реда. :)) 4ао :}

Виктория Борисова

Вики, проблемът не е в нас, а във вас. Момичетата принципно не ги разбират тия неща с видиотяването. И макар вече да съм излязъл от тинейджърската възраст, т.е. да не знам как се държат днешните девойки, все пак имам наблюдения към отношението на нежния пол към монитора, мишката и всичко останало. Видеозабавленията са всенароден спорт и от тях се възползва всеки. Но според мен геймингът е като футболът – това са занимания, които са подчертано движени напред от прилива на адреналин, съревнованието и стремежа към победа. Има и женски футбол, но да гледаш с интерес световното за жени? Уви, не. От друга страна, нещата се въртят малко в омагьосан кръг, тъй като доминиращата позиция на мъжете в тези сфери потиска изявите на дамите... Уфф, уморих се от тези постмодернистични мисли. Ще върна един Solitaire, за да се успокоя...

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

ЖИВОТ НА КРЕДИТ

Привет, господин Бойчев и целия екип на PC мания.

Ето дойде лятото, изпитите за гимназисти като мен свършиха и отново заемам поста си пред старата щайга. Мислех да си взема предплатена WoW карта, за да се преселя за около 2-3 месеца в мистичния свят на WarCraft. Но какво се оказа – тези жизненоважни карти бяха свършили. Не само в Пловдив (от където съм аз), но и в ЦЯЛА България. Това някакси ме накара да се чувствам малко раздразнен, но и малко учуден. Преди мислех, че WoW е завзела целия свят, освен, естествено, нашето малко кътче от рая, което наричаме България. Мислех, че тук на власт са ветерани като CS и Diablo. Целият свят описваше WoW като неповторима, но не и ние. Явно съм грешил. Доказателство за това е точно този недостиг на gamecards. Оказа се, че и на нас ни харесва да бягаме на моменти в Azeroth. Но не само на нашите стари познати пиратски сървъри. Всъщност и ние се възхищаваме на невероятния труд, който Blizzard са положили, полагат и ще полагат в бъдеще.

PS: Големи благодарности за статията "как да почистим клавиатурата".

И ако се намери някой, който играе в Hellscream server, да search-ва за Firewind (my character-ORC shaman)

PS: Плакатите ви мажат, но слагайте повече :-)

Михаил Тенев

Помоли баща си да си изкара кредитна карта – в момента е по-лесно, отколкото преди години беше да си отвориш влог в ДСК. Вярно, може да му отпуснат невисок кредит (300-400 лева), ако е държавен служител или с ниска заплата, но пък ще отпадне досадната зависимост да търсиш предплатени ваучери за WoW. Изненадах се малко на твоето впечатление, че ние не описваме WoW като неповторима – не за друго, а защото от месеци навсякъде кънтят обвинения как я хвалим и обгрижваме, все едно имаме търговски интерес от това. А плакат има и този месец, честито.

ЧОРБА, КАША И ГЕЙМИНГ

Здравейте, PC Mania.

Аз съм на 13 години и живея в едно малко селце до град Русе. Не ви следя за съжаление списанието редовно, защото нашите не се навиват да ми го купуват. Казват ми защо ти е, на чорба ли ще го варим :). Но все пак през два през три месеца си го купувам. Пък и заради това не пропускам нито един bonus pack с цялата игра в него и дисковете и списанията, а и в някой случай плакатите. И така купих си аз броя ви за месец юни и там видях нов bonus pack и успях да си го взема чак преди 2 дни. Разглеждам си списанията и се спирам на играта Word of WarCraft (WoW). Четох статията и тя много ми хареса. Всъщност моите приятели и преди са ми препоръчвали това заглавие. Имам три въпроса... колко е голяма тази игра, тези 13 или 15$ трябва да ги плащам, за да играя – в противен случай няма смисъл да си я вземам и колко трябва да е минималната скорост на интернета, за да мога да я геймя? На мен лично много ми хареса играта от описанието, аз си играя WarCraft 3 Frozen Throne, но не ми се вярва, че ще мога да я играя от вкъщи или изобщо по този интернет доставчик. Но пък всичко зависи от отговора ви.

Също имам още един въпрос, който е свързан не със света на WarCraft, а с играта Counter-Strike 1.6. Искам да ми пратите по e-mail един сървър, в който няма хакери... моля ви, защото аз имам сървъри, но като вляза в картата, има 20 човека с мен. 8 с Furious, 4 с Disabler, 5 с хак за глави и 3 заблудени, между които и аз. :-)

И също искам да добавя едно малко нещо. Новият дизайн на списанието е страхотен – продължавайте само така. Вие сте велики !!!

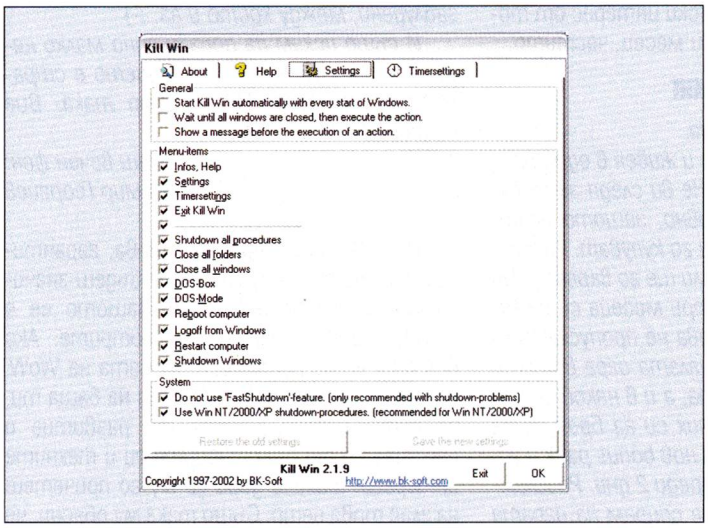
Ваш вечен фен:
Любомир Георгиев

От PC Mania чорба не става, гарантирам ти. Но със сигурност ще бъдеш значително по-осведомен за случващото се с компютърните игри и компютрите. Ако все още не си потънал в сферата на WoW, ясно е, че четеш рядко. Обясни на баща ти, че спира естественото ти развитие и изоставаш от връстниците си и техните интереси. Можеш дори да му го прочетеш на глас това нещо. Също така му обясни, че е крайно време да си направи една кредитна карта, дори и само за да да помогне на сина си да играе на World of WarCraft. Освен това трябва да ти купи и легално копие на същата. Скоростта на интернета трябва да е нещо като 100 килобайта, като свързаността ти трябва да е по кабел или през DSL. А C-S сървъри без хакове вече почти няма. За всичко е виновен интернет и свободният достъп до подобен вид информация. Така че – или се научи и ти да ги използваш, или ще ядеш още виртуален "бой".

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

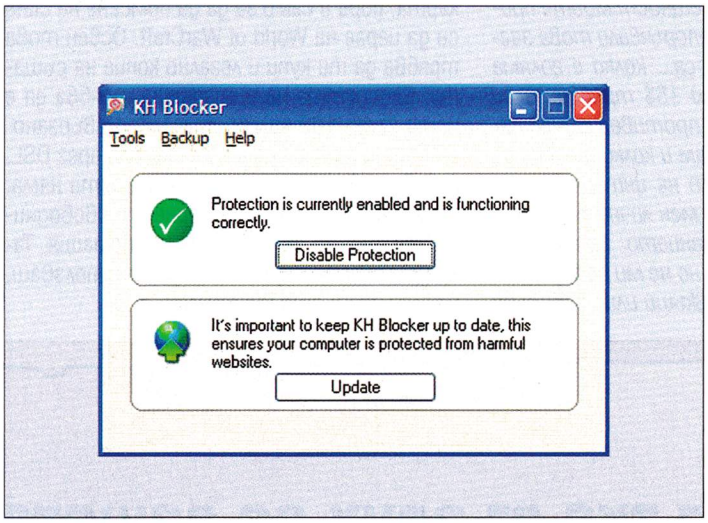
програмите са на диска



Kill Win

Version: **2.1.9**
Size: **323KB**
Site: **http://www.bk-soft.com/**
OS: **Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

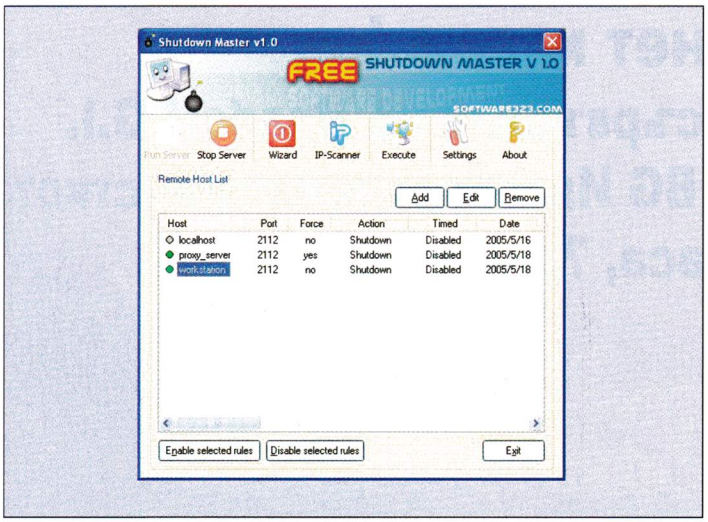
Ако ви е писнало да местите мишката до Start>Turn Off Computer и да избирате какво да правите след това, има и по-лесен вариант – инсталирайте Kill Win. След това настройвате програмата (тя сама показва екрана Settings при първо пускане) и долу дясно до часовника ви се появява нова иконка със задраскано компютърче. Като кликнете на нея с десния бутон, излизат доста повече опции и ви се спестява гореспоменатата поредица кликове. Като екстра са затварянето на всички прозорци и фолдери с един клик, показване на съобщение преди гасене на системата и дори възможност тази процедура да се прави в определен от вас час.



KH Blocker

Version: **1.1.5.17**
Size: **913KB**
Site: **http://khempire.freepgs.com/**
OS: **Windows 2K/XP**

Идеята на KH Blocker е да ви помогне са държите компютъра си чист и далеч от вируси, спайуер, рекламни попъпи и подобни гадости, които се намират из интернет по подозрителни сайтове (порно, кракове, варез и т.н.). Начинът му на работа е малко по-различен от да речем SpyBot. KH Blocker просто блокира достъпа на вредните буби до вашия компютър и те си остават някъде по жицата преди вас. Как точно прави това, не е много ясно, но е факт че не бави връзката ви с Интернет и от него има ефект. Ако ви допадне как работи, може да му кажете да се ъпдейтва от мрежата и да си ровите колкото искате подозрителни места.



Free Shutdown Master

Version: **1.0**
Size: **616KB**
Site: **http://software323.com**
OS: **Windows 9x/ME/NT/2K/XP**

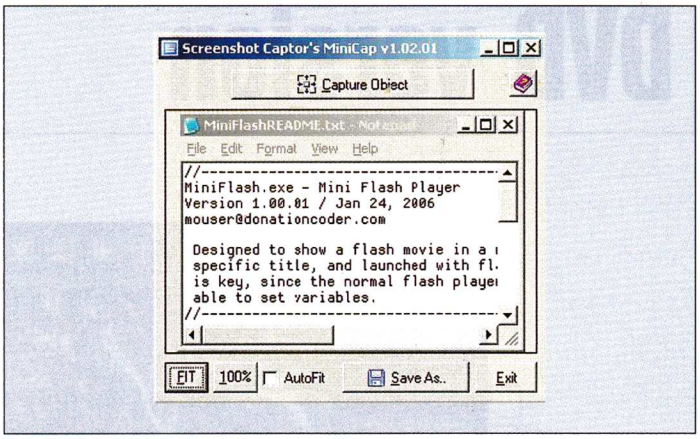
Както си личи по името, Shutdown Master е правена за гасене на машини, но които са в мрежа. Опциите, които предлага, са shutdown, log off, reboot, turn off, hibernate и standby mode, като преди това може да се изчистят временните файлове и кешта на IE. Има и няколко есктри от Remote Administration-а на Windows – пускане на програми и т.н., както и всички останали действия. Но поради несигурността на тази администрация не се препоръчва да ги пускате.

На дивидито има и една програма, наречена Tux Walk, но за какво е тя, оставаме на вас да разберете. :D

MiniCap

Version: **1.08.01**
Size: **1.4MB**
Site: **http://www.donationcoder.com/**
OS: **Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

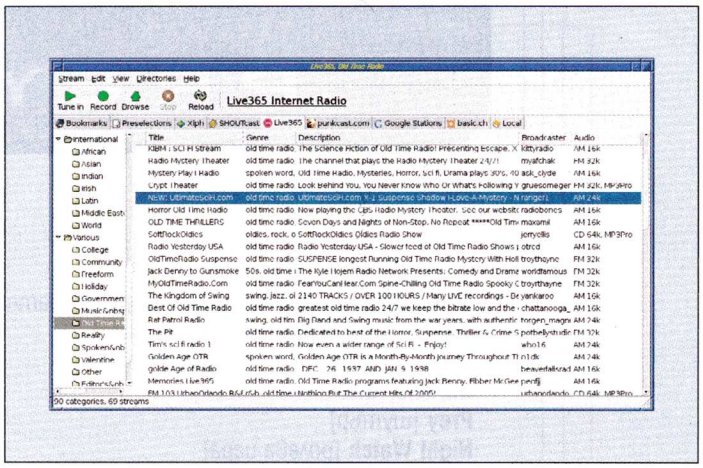
Това е най-минималистичната програма за "прихващане" на екрани, която може да си представите. Дори и интерфейсът ѝ може да ви потресе – такъв почти отсъства. И все пак тя работи както в Windows, така и с програми, филми и дори игри! Направихме експеримент и с наличните в офиса софтуери и не срещнахме проблем, освен със Skype, на което не можа да прихване екран от видеото и даваше черно квадратче на негово място. Но това не е болка за умирачка, нали?



Streamripper

Version: **1.61.24**
Size: **968KB**
Site: **http://streamripper.sourceforge.net/**
OS: **Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

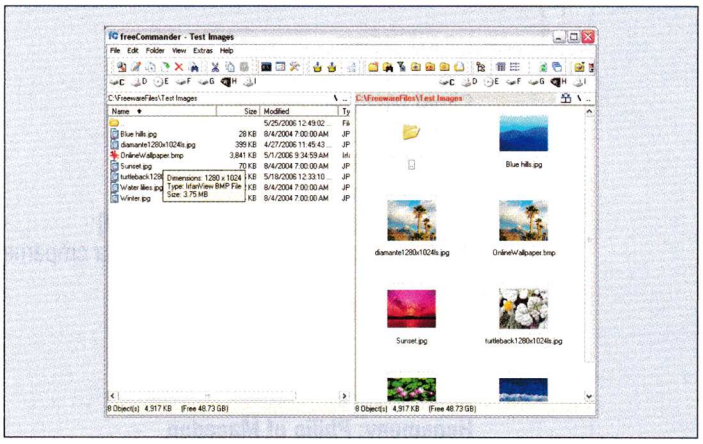
Случвало ли ви се е да слушате интернет радиостанции? Разбира се, че да. А да пуснат песен, която искате да имате? Точно за това се ползва Streamripper. Входният формат за него са поточна музика (радио, шауткаст и подобни), а изходният са .ogg и .mp3. Определено има още какво да се иска от интерфейса и настройването на програмата, но работи без грешка. Освен това погледнете на страницата на софтуера – ъпдейтите са много редовни. А и там може да намерите версии за MAC OS, Lunux, както плъгин за WinAmp и дори сорса на програмата.



freeCommander 2006.06

Version: **1.0**
Size: **1.58MB**
Site: **http://www.freecommander.com/**
OS: **Windows 9x/ME/2K/XP/2K3**

Някой път добрите идеи са презирани, друг път – хвалени, а трети път – копирани. Не мога да определя какъв е случаят с freeCommander – тя просто прилича поразително на най-добрия файлов мениджър Total Comander, като се започне от интерфейса, клавишните комбинации и дори името. Но както и да е, това са бели кахъри и проблеми на Christan Ghisler (автора на TC). За останалата част компютърджии – остава да качат и пробват тази алтернатива на тромавия Expolrer.

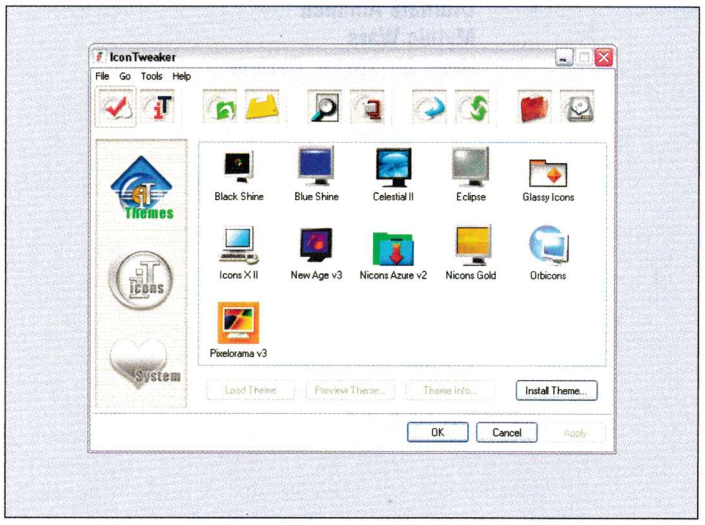


IconTweaker

Version: **1.1**
Size: **2.92MB**
Site: **http://joost.endoria.net/**
OS: **Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

IconTweaker е безплатен инструмент за смяна на всички или определени от вас икони на операционната система. Работи със скоростта на светлината и всичко се прави с два-три клика. Освен пакетите, с които идва програмата (пет-шест), на сайта ѝ има още десет, с които да разнообразите вида на My Computer и "вся остальная сволач". Освен това ако решите, че не ви допада видът, който се получава, може с едно кликване да възстановите оригиналните икони.

Проблем е може би, че и с всички инсталирани пакети икони изборът не е много голям, но като се замисля, в Уиндоус има доста по-малко.



DVD version

ИГРИ – ДЕМО ВЕРСИИ

The Settlers II: The Next Generation [стратегия в реално време]
X-Men: The Official Game [екшън]
Micro Machines V4 [състезание]
Darkstar One [ролева игра]
Prey [шутър]
Night Watch [ролева игра]
Glory of the Roman Empire [тратегия в реално време]

ЦЕЛИ ИГРИ

Cloud [логика]
Cube 2: Sauerbraten [шутър]
Kings Quest 3 (remake) [куест]
WinLems [аркада]
Xtreme Moped Racing [състезание]
X-Force: Fight For Destiny [походова стратегия]

ТРЕЙЛЪРИ

Rome Total War: Alexander
Death to Spies
Hegemony: Philip of Macedon
Hard Truck Apocalypse: Rise of Clans
Ultimate Alliance
Mythic Wars
Need for Speed: Carbon

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition 7.0
Kill Win 2.1.9
MiniCap 1.08
Streamripper 1.61
freeCommander 2006.06
IconTweaker 1.1
KH Blocker 1.1.5
Free Shutdown Master 1.0
Tux Walk 1.0

PC mania
www.pcmania.bg

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел: (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

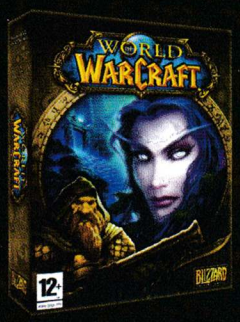
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

НАД 5 МИЛИОНА ИГРАЧИ*
ЕДИН ВИРТУАЛЕН СВЯТ
ПРИСЪЕДИНИ СЕ...

WORLD OF WARCRAFT®

1.СЪЗДАЙ

Създай свой собствен герой като избереш измежду една от 8 раси и 9 класа герои. След това можеш да избереш стотици допълнителни комбинации между прическа, цвят на кожата и дрехи.



2.СВЪРЖИ СЕ

Игата не изисква супер мощен компютър**. Просто я инсталираш и си само на един клик разстояние от игралния сървър на Blizzard.

3.ИГРАЙ

Независимо дали си новак или ветеран, тук те очаква един свят на дръзки приключения и велики дела. Дори и само с няколко минути игра на ден, превъзходната система на Blizzard за куестове ще ти осигури едно безкрайно приключение.

ВЕЧЕ НА НОВА, ПО-НИСКА ЦЕНА!

PC MAC CD-ROM

12+ www.pegi.info

www.wow-europe.com
www.pulsar.bg

ПУЛСАР

BLIZZARD ENTERTAINMENT

*според данни от броя създадени акаунти в световен мащаб. **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - 32MB 3D графична карта - 6.0GB свободно място на твърдия диск - 56k или по-бърза Интернет връзка (препоръчва се широколентова връзка).

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Всички права запазени. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft и Warcraft са търговски марки или запазени търговски марки на Blizzard Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Pentium е запазена търговска марка на Intel Corporation. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

обади се от стационарен телефон

09004 1710

WAP.GSMZABAVA.COM

Поръчваш 1 продукт и получаваш още 2 БЕЗПЛАТНО!

SMS на номер

1710

Mtel GloBul vivatel

ЯВАНИ ИГРИ

42397 — Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш? Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Samsung, Sharp, Motorola, Sagem, Alcatel

42398 — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Alcatel, Siemens

42399 — Фараони, мумии ... Съкътно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ... Nokia, Sharp, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Philips

42400 — Легендарният Марио! Любими на всичко. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens

42401 — Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди! Sony Ericsson, LG, Nokia, Alcatel, Siemens, Panasonic, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Philips

42402 — Състезавайте се с най-прочутите автомобилни състезатели в света! Увеличавайте скоростта, дори и с риск да взривите двигателя ... Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG

42403 — Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твойте любовни нощи! Nokia, Siemens, Samsung, Sharp, Sony Ericsson, Motorola, Sagem, Panasonic, Alcatel

42404 — Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Motorola, Sagem, Alcatel, LG, Panasonic

42405 — НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp, Motorola, Alcatel, Sagem, LG

42406 — Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-) Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, LG

42407 — Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК. Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola

42408 — Добре познатата игра от компютрите -Worms. Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola

42409 — Искаш ли да подобриш своята концентрация и памет? Тук със сигурност ще го направиш! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Siemens, Sagem, Motorola, Sharp

42410 — Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Motorola

42411 — Soccer Puzzle. Концентрация и остър ум са необходими за разплитането на този на пръв поглед лесен пъзел!!! Дали ще се справиш? Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Siemens, Sagem, Motorola, Sharp

42412 — За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! Nokia, Samsung, Panasonic, Sharp, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sony Ericsson

42413 — Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!! Sony Ericsson, Samsung, Nokia, Motorola

42414 — Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola

42415 — Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic

42416 — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб. Nokia, Sony Ericsson, Siemens

42417 — Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб. Nokia, Sony Ericsson

42418 — Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Philips, Panasonic, Sharp, Motorola, Sagem

42419 — Използвай своя Бирен Бластер, за да усмириш жадната тълпа! Nokia, Sony Ericsson, LG, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sharp, Siemens

42420 — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG

42421 — Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха. Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Sharp

42422 — Еоп е едно малко любопитно дракончо, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp, Motorola

42423 — Ти си джентъл-мен. Канеш и на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... :)))) Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola, Samsung

42424 — Kamasutra Изкуството за правене на любов на твоя мобилен телефон! Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola

42425 — Това лято ще бъде ... адски горещо! Sexy Summer ще те накарат да се изпотиш само като си помислиш за тях!!! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Siemens, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, Panasonic

42426 — Толкова е секси, когато следиш котешката походка на Пам отзад ... Наслади се на играта ... Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Sharp, Motorola, Sagem, LG

42427 — Имате ли добра памет? Концентрирайте се максимално и намерете правилното решение ... Nokia, Samsung, Siemens, Sagem, Sony Ericsson, LG, Motorola, Sharp

42428 — Още една невероятна еротична сесия изпълнена с много ефектни снимки улавящи женската красота. Sony Ericsson, Siemens, Nokia

42429 — Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sagem, Motorola, LG, Siemens

42430 — Брюнетките са на мода! Само трябва да се протегнеш и куп със СЕКСИ мацки са твои! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Panasonic, LG, Sagem, Sharp, Siemens, Alcatel, Motorola

42431 — Трябва да намериш магическия щит и да се преборишь със злите сили на мрака! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens

42432 — Перфектни дупета! Това, което не можеш да видиш всеки ден ... Затвори твоите очи и стартирай мечтите си Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, LG, Motorola, Sharp, Panasonic, Sagem, Alcatel

106331 106332 106333 106334 106335 106336 106337 106338 106339 106340 106341 106342 106343 106344 106345 106346 106347 106348 106349 106350 106351 106352 106353 106354 106355 106356 106357 106358 106359 106360 106361 106362 106363 106364 106365 106366 106367 106368 106369 106370 106371 106372 106373 106374 106375 106376 106377 106378 106379 106380 106381 106382 106383 106384 106385

МЕЛОДИИ

		МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
50 Cent	Candy Shop	565609	676609	73393
Black Eyed Peas	хит! Pump it	565610	676610	73394
Ishtar	Habibi	565611	676611	73395
Ishtar	Ragga boom	565612	676612	73396
Morandi	хит! Love me	565613	676613	73397
Morandi	хит! Falling Asleep	565614	676614	73398
Nato	Chor Javon	565615	676615	73399
Nato	Be Umide	565616	676616	73400
Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	355613	455613	73401
Борис Дали	хит! Пиян	355614	455614	73402
Ивана	Полужива	355615	455615	73403
Ивана	Седем дни	355616	455616	73404
Малина и Азис	Черните очи	355617	455617	73405
ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	355618	455618	73406
Преслава	Дяволско желание	355619	455619	73407
Преслава	Финални думи	355620	455620	73408
Софи и Устата	Буря в сърцето ми	355621	455621	73409
Софи и Устата	Точно ти	355622	455622	73410

** РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

73411	Мое невежество, лазят ви по нервите	ново!
73412	Ей сладур, телефонът ти звъни	хит!
73413	Мила, този тъпак пак ти звъни	хит!
73414	Вдигни си телефона, ма,пача ...	
73415	Каки баба "Thank you"	ново!
73416	Ангел мой, търсят ви	ново!
73417	Имате ново съобщение ерро	
73418	Да не съм щенгист!	ново!
73419	Говори Бай Брадър	хит!
73420	Баба пъва ЯКО	хит!
73421	Пеле, жената звъни ...	
73422	Къде е батко?	ново!
73423	Thank you ...	ново!
73424	Полицейска сирена	
73425	Ръмжене на тигър	
73426	Оргазъм	хит!
73427	Стар телефон	
73428	Гръмотевици	хит! Баба
73429	Детски кикот	
73430	Подсвиркване	
73431	Мъркащо коте	
73432	Непознат номер	
73433	Хей, кълвач!	хит!
73434	Забавно кикотене	
73435	Шефе, разкрити сме !	
73436	Дойде ти смс-ле	хит!
73437	Моя невидимост!	ново!
73438	Аз съм твоя телефон	хит!
73439	Евала ти правим, бате ...	
73440	Yoda-Message from the dark side	
73441	Айде бе, мацка, вдигни го!	ново!
73442	Моля те, вдигни сладкък дечко	
73443	Хей, сексе, вдигни си телефона	хит!
73444		

ВИДЕО

РАЗБИВАЧ 42433 | ЯКА БИТКА 42434 | Chalga killer 42435 | PALAVNICA 42436 | ЕЗДА 42437

SMS картинки /за Nokia, Siemens и Samsung/

80409 80410 80411 80412 80413

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help или на e-mail: support@gsmzabava.com.